FREESS
Start
DESKTOP PUBLISHING
Super Smash Bros Onslaught por CytosisX
Nintendo
120 anos!
#5

# Índice


04 **Spam!** TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER EM UM ÚNICO LUGAR

07 **Drops!** PEQUENAS NOTÍCIAS, GRANDES ACONTECIMENTOS

10 **Select!** SUAS OPINIÕES E SUGESTÕES SÃO DE GRANDE VALOR PARA NÓS

17 **Tetris** A Luta pelos blocos Russos — QUANDO DEVEMOS CHAMAR UM JOGO DE CLÁSSICO?

25 **Entrevista** Henrique Minatogawa — MEMORÁVEL REVISOR DA ESTIMADA EGM BRASIL SOLTA O VERBO

42 **Seção Desabafo** R.I.P. MEU QUERIDO COMPANHEIRO...

46 **Rewinder - Sonic** ELA ESTÁ DE VOLTA E MOSTRA TUDO SOBRE SONIC

62 **Reviews** O PRESENTE AVALIADO

72 **Crônicas de um Noob** MUITO CUIDADO COM A "JAPONESINHA ENGRAÇADINHA"

34 **Nintendo** 120 ANOS DE PURA MAGIA E DIVERSÃO

12 **Play!** TEMAS DE BATALHA CONTRA CHEFES

21 **10+** Jogos que esperamos continuação — PORQUE CERTOS JOGOS MERECEM, E NÓS TAMBÉM

28 **Guild Wars 2** Daily Quest! — OS DRAGÕES ESTÃO A SOLTA EM TYRIA. CONHEÇA A NOVA SEQUÊNCIA

43 **W-indie** CONHEÇA MACHINARIUM E APAIXONE-SE

54 **Retroviews** O PASSADO RELEMBRADO

71 **Previews** E O FUTURO QUE NÃO CHEGA LOGO...

73 **Versus Mode** RPG'S OU MMORPG'S QUAL O MELHOR?

**Um grande poder, uma grande responsabilidade.**

Titio Ben vive dizendo isso... Calma, não quero revelar minha identidade secreta aqui, mas ouso dizer que o aracnídeo e a PS! tem lá suas semelhanças. Lá, ele enfrenta Drs Octopus e Duendes Verdes. Aqui, nós enfrentamos a falta de tempo e tantos outros vilões de nossas vidas pessoais. Homem Aranha que me perdoe, mas somos parecidos. Dividimos a mesma persistência e força venha o que vier. Quem sabe damos a sorte e faturamos a nossa "Mary Jane"?

## Jay Santana

EDITOR EXECUTIVO - DESIGNER

"O Aspone mais rápido do Sul do Pais agora em versão 4.2"

## Silvio Teixeira

REDATOR

"Conhece o Mario? Esqueça o armário e conheça a história da empresa que o criou"

## Don Vagner

EDITOR DO BLOG - REDATOR

Com o PS3 Slim mais barato não precisarei me preocupar mais com 3RL, talvez com Ylod... Será?

## El Tenorio

DROPS! - SPAM! - 10+ - REDATOR

"É isso aí Johnny-boy, faça como eu, comprei um DS há dois meses! E viva Kingdom Hearts 358/2 Days!"

## Samuel R. Auras

PLAY! - REVISOR - REDATOR

"Não to jogando nada mas continuo odiando o PH com todas as minhas forças. O Eric eu aprendi a suportar"

## Leonardo Lopes

DIREÇÃO DE MARKETING - REDATOR

"Já prevejo leitores dizendo: A *PS5! atrasou!* Alguém chuta de quem é a culpa?"

## Marcos Ruehle

OMBUDSMAN - REDATOR

"Artigo entregue como prometido além de comemorar 4 anos de casado com a Sra. Fraga."

## Márcio Fraga

VS MODE - REWINDER - REDATOR

"A matéria da capa me lembrou o quanto eu preciso comprar um Nintendo DS!"

## Jonathan Vincent

REDATOR - 10+

"↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A"

## Anderson Noir

COLABORADOR

"From Russia With Love'"

## Raphael Franck

EDITOR DE REVIEWS - REDATOR - 10+

"Machinarium, Dino Run e outras recomendações altamente viciantes no W-indie"

## Julianna Isabele

WINDIE - SELECT! - REDATORA

*"I'll be back..."*

## Murak R. Lemos

EDITOR AUXILIAR - REVISOR - REDATOR

*"Eric, seu puto, já ao trabalho!* Isso é o que leio assim que o Jay abre o MSN"

## Eric Leal

REVISOR - REDATOR

"Em Scribblenauts não há nada que um pterodáctilo não resolva"

## Leon Cleveland

TWITTER - REDATOR

"A (controversa) continuação do melhor jogo de zumbis já feito, mastigadinho na PS! #6"

## Rodrigo Castro

DAILY QUEST! - REDATOR

"Na próxima edição preparo uma matéria cercada de polêmica"

## Juniel Pereira

REDATOR

"Uma tirinha feita especialmente para a Press Start! espera por você na Select!"

## Nightsy

CARTUNISTA

"Minha estréia na Press Start! Espero agradá-los com meus artigos"

## Thiago Ferreira

COLABORADOR

"Olá macacada! Leiam meu review e joguem esse jogaço. Na próxima edição, tem surpresa do TOPMAN"

## João Vitor

COLABORADOR

# Starters!

# Spam!

Esse não enche sua caixa de e-mails

POR LEON CLEVELAND

Amantes de zumbis comemorem! **Left 4 Dead 2** acaba de ser lançado. Gráficos renovados, menos munição, novos zumbis, armas, campanhas e sobreviventes... Tudo isso para mostrar que zumbi bom é zumbi morto! Indispensável para fãs de zumbis.

Ainda falando de monstrengos, **Borderlands** mal foi lançado e já tem um pacote de expansão. Chamada **"The Zombies of Dr. Ned"**, o upgrade traz novos inimigos, quests e ambientes, tudo para aumentar o fator replay desses RPS. 2K mostrando a que veio.

E pegando carona na onda de expansões, **The Sims 3** ganha a primeira expansão. The Sims 3: Volta ao Mundo, dá a possibilidade dos humanos virtuais da Maxis de viajar pelo globo, visitando Egito, Paris, China e seus respectivos cartões postais, além de novas skills, roupas e toda a Parafernália Sims.

Se "Sacred Ashes", a linda cutscene de **Dragon Age: Origins** já me arrancou lágrimas, o jogo completo, rodando direitinho me fez pirar. A Bio-Ware mostrou como deve ser uma sessão de Dungeons&Dragons eletrônica nesse game, que já é tido como o "sucessor espiritual" de Baldur's Gate. Ponto pra Bio-Ware.

E, enfim, saiu **New Super Mario Bros. Wii**. Jogabilidade legal, gráficos bacanas, oito mundos recheados de fases, quatro jogadores, muita festa, inimigos esmagados, pontuações subindo na tela... Ah... sim, velhos tempos com um toque de novo. Excelente!

**Kamen Rider Dragon Knight** foi lançado para o branquelo da Nintendo. Jogue com todos os Treze (sim, você leu direito, TREZE) Kamen Riders da série, fora todas aqueles lances de cards, ataques especiais e tudo mais. Apesar da PORCA adaptação americana, esse aqui merece uma chance.

ROCK THE BLOCK! **Lego Rock Band** chega com tudo, fazendo barulho e destruindo peça por peça! Com um set-list de 40 músicas (voltadas para um gameplay mais familiar) e versões em bonecos Lego de famosos do rock como David Bowie, Iggy Pop e até Brian May (guitarrista do Queen) que EXIGIU que seu cabelo ficasse igual ao da vida real. Loucuras a parte, o jogo é divertido, apesar do set-list fraco.

E depois de bangear como um insano, é hora de curtir uma balada eletrônica com **DJ Hero**. Música eletrônica, muito "pãts, pãts" e luzes insanas na cara... Além de um controle especial muito legal e uma Soundtrack bacana. Divertido e digno de ser jogado.

Ok, saindo um pouco do "pãts, pãts" e indo pra um lado mais pesado da música. **Brütal Legend** é uma forma PERFEITA, além de Tenacious D, de unir bom humor, Jack Black e Heavy Metal. O game é todo fundamentado no heavy metal: Solos, Headbangers, cabeludos e é claro, Ozzy Osbourne, tudo isso com belos gráficos e uma jogabilidade recheada de ação! Já vale a pena só por Jack Black estrear o jogo. Mais ainda por ter o Ozzy e o Lemmy (do Motorhead). E ainda mais por ser heavy metal!

Não sou grande fã de shooters, mas tenho que admitir: **Call of Duty – Modern Warfare 2** é o melhor no quesito Guerra Moderna. Sério, o jogo é LINDO e tem um gameplay bem realístico. Dublagens excelentes e uma devastadoramente bem programada IA fazem com que você se sinta no calor da guerra. Recomendado até dizer chega e escrevam: Forte candidato ao Game of the Year.

# Drops!

POR EL TENORIO

- À procura de emprego? Aproveite que um dos estúdios da Ubisoft está recrutando pelo site "Superannuation" em Quebec

- Alguns usuários de Wii relataram no fim do mês de setembro que a atualização 4.2 havia brickado seus consoles

- Quem curti um adendo vai comprar um edição de colecionador de Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction que sairá somente no começo do ano que vem

- Pela bagatela de 4800 M$ points você pode comprar roupas de Mass Effect para seu avatar

- Enquanto não colocamos nossas mãos na família Playstation aqui no Brasil, a Sony anunciou que venderá também na Indonésia, sabe-se lá quando...

- Mercado japonês continua em declínio, no início de outubro caiu 24% em relação ao mesmo período de 2008

**- Fable III usará o periférico Natal, que segundo analistas, custará US$ 50,00, ao menos espero que seja no máximo isso mesmo**

- Da tela do PC para a telona do cinema, Spore já foi "comprado" e rezaremos a partir de hoje para que não façam caquinha, fica mais fácil por se tratar de uma provável animação (se não for eu mato um Stalfo)

- Depois de Grand Theft Auto, a maior vendagem no reino unido é de Fifa Soccer 10, God Save the Qu...Soccer (deveria ser Football, enfim)

- US$ 25 mi será o valor gasto com a publicidade com o jogo Left 4 Dead 2

- Com pré-venda em andamento no Japão, Metal Slug XX promete aparecer na segunda metade de dezembro no PSP

- Activision finalmente libera a marca Call of Duty para virar filme

- Segundo Robbie Bach, presidente da Divisão de Entretenimento e Dispositivos da Microsoft, preço do Natal será "acima do preço padrão", baixando gradativamente com o tempo

- Mais data de lançamento: Super Mario Bros. Wii será lançado no Japão dia 3 de dezembro por aproximadas 65 doletas

- Os milhões de fãs de Oddworld estão em êxtase, uma coletânea sairá para o PC, chamada Oddbox

- Saudosistas poderão curtir a nova aventura de Sparkster para o PC, Xbox Live Arcade e PlayStation Network

- Nem bem saiu Assassins Creed II e já estão pensando no terceiro, que provavelmente terá uma mulher como protagonista

- Jade Empire 2 é o novo título a ser aguardado, ainda mais depois da declaração de Mark Laidlaw - Designer Chefe da BioWare comentando que a equipe toda gostaria de revisitar o jogo

- Nintendo consegue primeiro lugar em classificação de melhores empresas pela BusinessWeek, publicação Estadunidense

- Açúcar Ray Leonard de 1976 é o novo personagem que você pode baixar para Fight Night 4, época essa em que o lutador foi campeão olímpico

- Wii Play é o jogo mais vendido da década! Revela-se duas coisas aqui: 1- o mercado de jogos casuais é muito forte; e 2- Mais uma vez a Nintendo consegue emplacar um grande sucesso no Wii, mostrando que ela sabe exatamente o que faz

- Surgiu rumores no mês de outubro de que pode estar chegando por aí um DS 2 ou quem sabe um Game Boy novo, já que o DS não faz parte da família

- Mais uma vez a indústria dos games dá sinais que ainda tem muito a crescer, mesmo em tempo de crise ela cresceu por volta de 40% na China

- O apresentador do programa "The Super Mario Bros. Super Show!", Lou Albano, 76 anos, morreu no dia 14 de outubro, Lakitu o levou em sua nuvenzinha...

- Depois de Randy Pitchford, presidente da Gearbox, falar que a Valve está explorando as produtoras independentes, John Gibson, presidente da Tripwire Interactive, defende o serviço Steam dizendo que se não fosse a Valve seu jogo não teria sido lançado

- Novamente uma associação de produtores de jogos para Nintendo DS entra na justiça japonesa contra a venda do R4, dispositivo que permite que a pessoa possa jogar as ROM's do DS

- Dia 3 de novembro chegou às lojas o Ps3 Slim de 250 Gb, Next Gen compacto que salva minhas economias

- Bundle de Call of Duty: Modern Warfare 2 é listado em algumas lojas para dia 10/11, o X360 virá com uma HD de 250 gb e custará US$ 399 nos EUA

- Mais uma vez executivos de grandes empresas "prevêem" o fim da mídia física, agora foi a vez da EA e RedOctane. Depois que um previu, agora todos fazem o mesmo

- PS3 Slim supera as vendas dos concorrentes nos EUA e Australia, na Australia em vendas totais e nos EUA nas semanas precedentes

- Apesar da Microsoft não apresentar um resultado tão expressivo em relação ao ano passado, a divisão Xbox quase dobrou seu lucro e de quebra anunciou que não pretende, pelo menos por enquanto, dobrar a mensalidade

- Site Today's Gamers divulga pesquisa falando que em torno de 40% dos gamers compram jogos por download

- GTA 5... fora de Liberty City? Espere e verá

- Nintendo revê previsão de lucro ao ver suas vendas caírem, houve uma queda de 52% no lucro deste ano em comparação com o mesmo período do ano passado

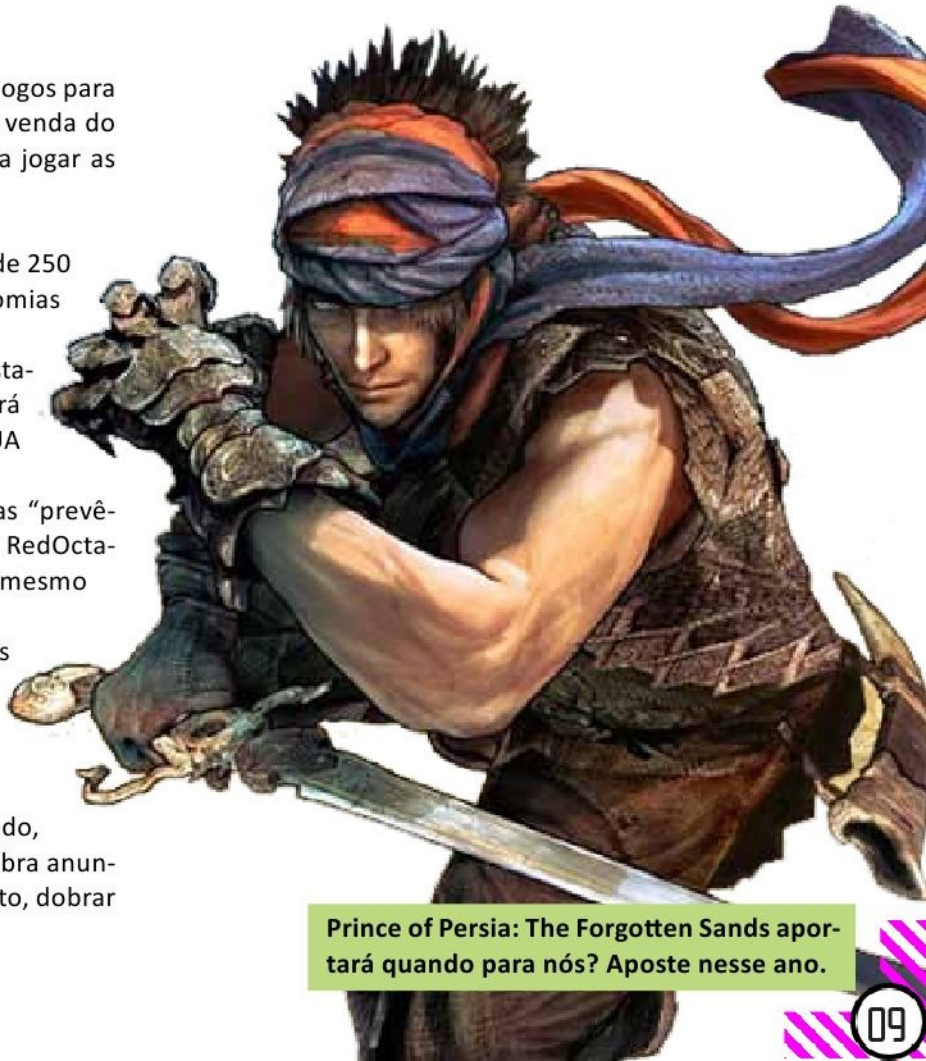
- Namco Bandai anunciou que lançará no Ocidente Blue Dragon: Awakened Shadow

- "Não é uma prioridade nesse momento mas há um modelo de negócios lá" é o que disse Pete Edwards, diretor da PlayStation Home, sobre a mesma

- Shigeru Miyamoto declarou que está desapontado com o sucesso (ou falta de) que a série Star Fox tem, e que diminui a cada versão, gostaria que a mesma fosse mais popular... Direito de resposta: só depende de você Miya...

- Sony anuncia oficialmente edição especial de God of War III Ultimate Edition, com alguns adendos para os fãs e pessoas com um dinheiro a mais sobrando

- E para completar a série de notícias sobre a Sony, a divisão que faz parte a família Playstation teve seu prejuízo aumentado em 24%, chegando a US$ 3,9 bi !!!



**Prince of Persia: The Forgotten Sands aportará quando para nós? Aposte nesse ano.**

# Select!

POR JULIANNA ISABELE

## Saudosismo em jogo

Por: Don Vagner

Recentemente me vi numa encruzilhada. Não sabia se continuava remando a favor da maré e entrava de uma vez por todas na atual geração dos supervideogames, gastando fortunas em consoles e jogos, ou se deveria ir em direção ao lado oposto, aumentando minha coleção de jogos do Nintendo 64 e Playstation 2, os dois consoles que possuo atualmente. Passei praticamente um final de semana inteiro pensando no assunto. Fiz muitas pesquisas na internet, conversei com algumas pessoas, visitei lojas de jogos, enfim, fui atrás de tomar uma decisão sensata e coerente que não faria eu me arrepender depois. Pois bem, após pensar muito e colocar todos os altos e baixos na mesa, decidi que a melhor coisa a ser feita agora é aumentar a minha coleção de jogos clássicos e adquirir outros consoles antigos, deixando a geração atual e cara de lado. Além dos altos preços praticados hoje em dia, outros fatores serviram para eu tomar esta decisão. Os jogos estão vindo com muita "frescura" e a maioria esta deixando de lado a criatividade e originalidade em troca de um amontoado de polígonos que apenas deixam os jogos mais bonitos, mas que não trazem absolutamente nada de novo. Principalmente nos consoles da Sony e Microsoft. É claro que eu sei que há muitos jogos bons que merecem ser jogados, mas daí gastar uma fortuna para tal, esta longe da minha realidade. Outro fator é que não me sinto mais disposto a ficar na frente de uma TV dezenas de horas a fio para terminar um título. Não que eu esteja me tornando um jogador casual, longe disso. A não ser os RPG's, que para mim é um caso a parte, tenho dado prioridade aos jogos cuja duração não ultrapasse a cinco ou seis horas de duração. Percebi que estou me divertindo mais com os jogos antigos do que com os jogos atuais. Podem me chamar de saudosista à vontade, mas não troco um jogo de ontem por dois de hoje.

## A culpa é de quem mesmo?

*É muito bom saber que podemos contar com fãs de games que escrevem pura e simplesmente para fãs de games, com um nível de profissionalismo, mas ainda a sim conseguindo fugir da tradicional formula adotada pelo mercado formal. As matérias são excelentes, as colunas inovadoras e por falar em coluna, a Play! me surpreende cada vez mais. Kingdom Hearts foi a gota d'água, fui ao youtube rememorar Hikaru Utada.*

*A coluna Versus da edição #4 foi muito boa, mas vou alfinetar nosso starter Leonardo Lopes, o apelo de todos foi o mínimo possível "ista", mas contundentes com a fase atual que vivemos, mas a "Mãe Dináh" ops, estou confuso... hum... A sim , o Leonardo deveria ter montado uma tenda na Gamescon, que com sua bola de cristal, ou búzios que é mais tupiniquim, e frases como: A Sony não apenas dominou a geração passada como também há grandes vestígios (Sherlock Holmes?) que isso acontecera novamente. E, conversa fiada de futuros derrotados etc. Ele no mínimo ganharia uma grana extra por lá, e traria aqueles "super lançamentos" do seu PS3 pra casa. Leonardo, quem falou muito e não falou nada foi você, Sorry, nada pessoal.*

*Lembrando do problema do Lord Helmt, eu resolvi com uma impressora laser, gera uma papelada e perde a beleza do colorido especial da revista, mas da pra levar pro troninho. Rs.*

*As únicas sugestões são ampliar o espaço das cartas dos leitores e fazerem Retroviews de plataformas menos populares como o Jaguar, Sega CD, 3DO e Neo Geo CD, para que os leitores mais novos tenham curiosidade sobre estas mesmas. Contem comigo e que a força esteja com vocês. A culpa é do Jay virou um jargão entre meus amigos. hehehe.*

**Nicholas Thomas L. Silva - Belo Horizonte via e-mail.**

**Primeiramente, gostaríamos de agradecer pelos elogios e opiniões. Sempre tentamos ao máximo chegar perto da realidade Gamer de hoje em dia, criando um novo nível de interação com o leitor. Agora, precisamos discutir algo mais sério. O famoso jargão 'A culpa é do Jay' muitas vezes precisa ser modificado levemente, tornando-se um 'A culpa é do Léo que adora ser uma diva e causar intrigas videogamísticas'. E por último, essa idéia dos Retroviews de jogos menos conhecidos é algo realmente aproveitável e agradecemos a dica!**

**'Be mindful of the living Force, my young Padawan.'**

## Nightsy - The Comics

# Vai explodir!!!

*A Press Start! é uma revista em constante mutação, renova a si mesma não cai em modismos, moderna, atuante e sem dúvida preserva o lado histórico, algo que todos nós gostamos e valorizamos muito em um editorial. As matérias muito bem redigidas prendem os leitores do começo ao fim, meus parabéns aos profissionais envolvidos, fazem jus a reputação do trabalho de vocês além de nossas fronteiras.*

*Quero ler com bastante calma, afinal apenas passei um olho no geral e li algumas resenhas, mas se o todo estiver tão profissional quanto, sem dúvida mais um número bombástico da Press Start!*

**Old - Comunidade Game Sênior do Orkut**

**Agradecemos muito aos elogios, essas críticas sempre nos fazem acordar de manhã e ter um motivo para viver, se é que você me entende. É uma das maiores motivações que podemos ter: Elogios como esse. E para ler com bastante calma... Nosso amigo Nicholas apresentou uma ótima solução para a revista ser lida no troninho. A equipe Press Start! recomenda tal técnica com força. Todos concordamos que é melhor do que ler a revista adolescente da sua irmã mais nova com cálculos usando a lei de Murphy, provavelmente vai ser o que estará disponível na hora que você mais precisar.**

# Gamescom é Press Start!

*Acho que a revista esta muito boa no geral. Gostei principalmente (mas sem desmerecer o resto) dos debates e do 10+ jogos sem pulos. Acho que o ponto forte da revista é realmente a leveza nos textos, a descontração é algo que eu curto bastante. E ultimamente ando apreciando bastante o foco que vocês estão dando a eventos, como a exposição do Itaú e a Gamescom (essa cobertura que, aliás, prevejo ser a mais completa do que qualquer outra publicação ou mídia ou site no Brasil. Acredite, nem é puxação de saco.*

**Yoshi Preto - Comunidade EGW do Orkut**

**Tentamos analisar o que mais os leitores sentem falta e se interessam mais, uma dessas coisas é esse foco nos eventos e uma interatividade maior. E olha, falando com uma sinceridade enorme, nós acreditamos que não é puxação de saco. Nosso lema, além de 'A culpa do Jay' é 'Sempre fazer nosso melhor'.**

# Interatividade em alta

*É nítida a evolução de uma edição para a outra. A adição de recursos interativos nesta edição aproveita bem as novas possibilidades só possíveis através da distribuição digital (embora acredite que a revista também mereça uma edição distribuída da forma tradicional).*

*A interação entre a revista e os leitores é fundamental nos dias de hoje. Todos estão de parabéns!*

*A Press Start já é um sucesso e todos da revista com certeza podem contar com o apoio de todos da comunidade OLD! Gamer para que essa excelente iniciativa cresça cada vez mais. Já vi a matéria sobre as musicas do Kingdom Hearts e o destaque a cantora Utada Hikaru, sem dúvida umas das cantoras mais talentosas do Japão. O uso de musicas e elementos cinematográficos são fundamentais no desenvolvimento da história nos games atuais.*

*Ao focar nesses elementos, a revista ressalta o valor artístico que os games tem hoje e não encaram os jogos como meros "joguinhos" ou passatempo sem importância. Dando aos games seu merecido destaque como veiculo gerador de cultura, com um mercado superior ao da indústria de cinema. Já vi que tem uma matéria sobre a TecToy, contando sua história até os dias de hoje. Trata-se de um material importantíssimo, principalmente para uma comunidade de Retrogamers como a OLD! Gamer.*

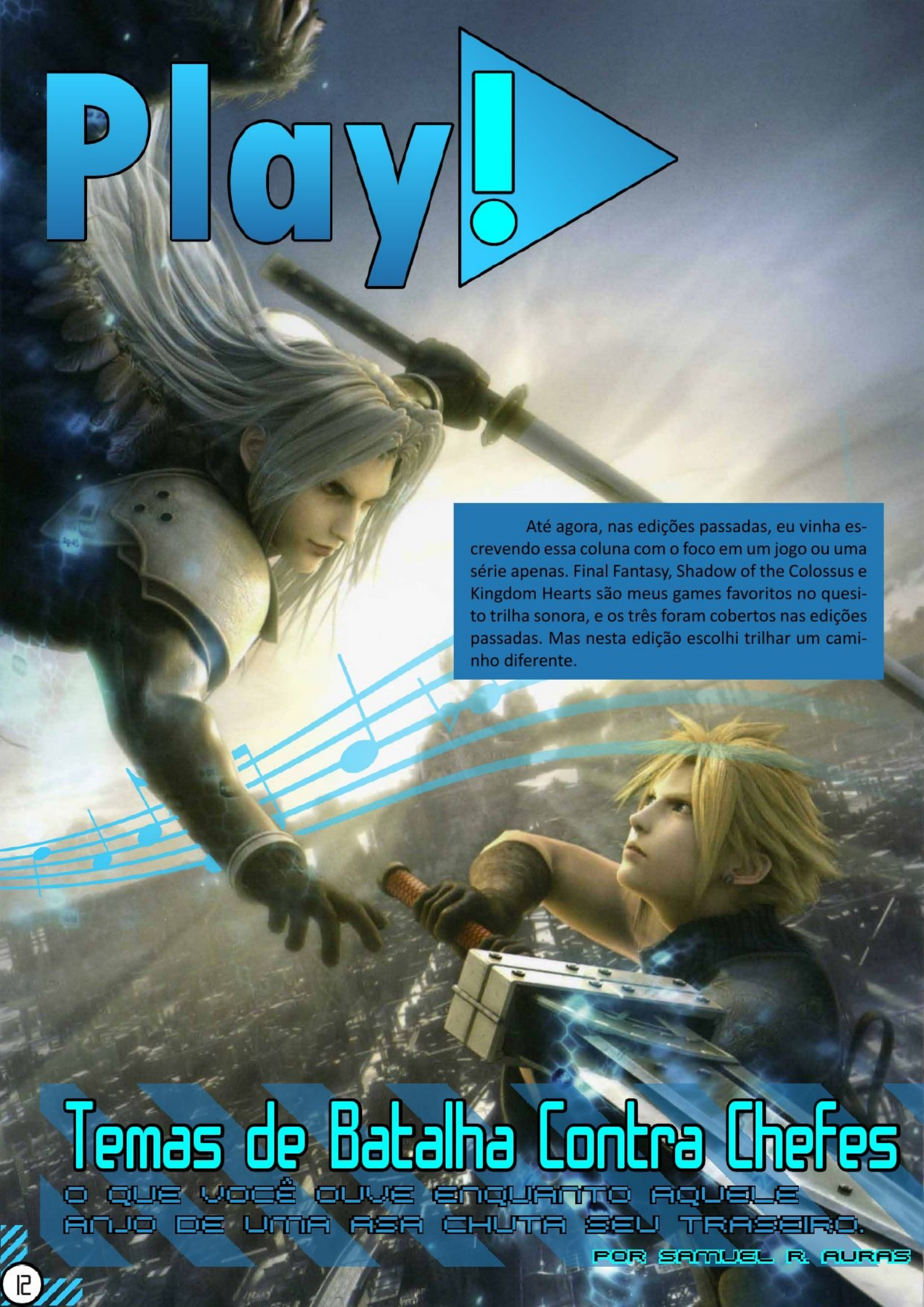
**Randolph - Comunidade Old! Gamer do Orkut**

**Nós queremos aproveitar tudo que temos a nosso favor, quando se trata do assunto de distribuição digital. Procuramos sempre avançar mais e conseguir chegar a um nível novo de interação com os leitores, nos tornando, assim, uma espécie de Pokémon em eterno processo de evolução. Enxergar jogos como arte no lugar de passatempo é o que levamos sempre em conta na hora de analisá-los, o que consegue propiciar a oportunidade de compreender todos os elementos que envolvem a obra.**

## Participe da PS! você também e nos ajude a torná-la cada vez melhor!

**Mande-nos um e-mail:**

**E continue ligado em tudo o que rola no projeto através dos links abaixo:**



# Play!

Até agora, nas edições passadas, eu vinha escrevendo essa coluna com o foco em um jogo ou uma série apenas. Final Fantasy, Shadow of the Colossus e Kingdom Hearts são meus games favoritos no quesito trilha sonora, e os três foram cobertos nas edições passadas. Mas nesta edição escolhi trilhar um caminho diferente.

## Temas de Batalha Contra Chefes

O que você ouve enquanto aquele anjo de uma asa chuta seu traseiro.

POR SAMUEL R. AURAS

Em todos os jogos de ação, plataforma, RPG ou qualquer outro tipo de jogo que inclui batalhas, é unanimidade que as lutass contra chefes estão entre os grandes momentos. É ali que o jogador testa suas verdadeiras habilidades, contra um monstro imenso, um rival, um amigo traidor (Riku que o diga), o seu próprio pai ou irmão, o vilão que matou seu avô, etc. E uma grande parte do que faz essa batalha ser boa ou não é exatamente o que foge da batalha em si: o ambiente, o cenário, as cutscenes antes e depois... Mas nada disso, em minha opinião, bate a importância da música. E é isso que eu pretendo mostrar com a seguinte lista de músicas que marcaram a história das batalhas contra chefes, seja por sua originalidade, por seu significado dentro da série ou por qualquer outro motivo aleatório que eu explico mais adiante.

Desnecessário dizer que existem alguns spoilers a frente.

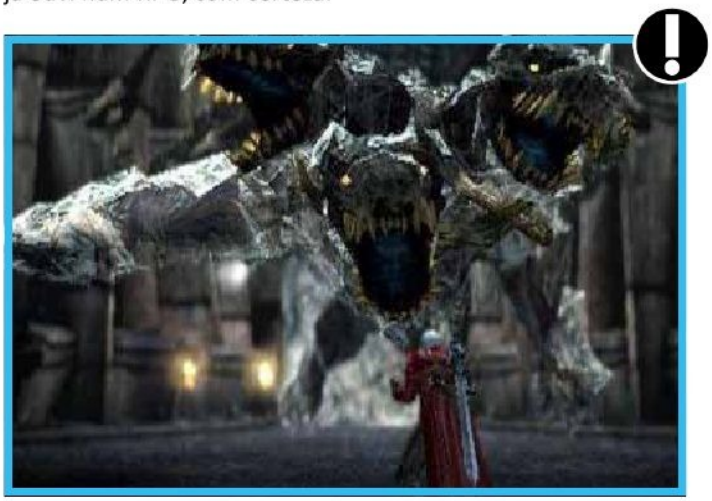
## ONE WINGED ANGEL
### (FINAL FANTASY VII)

Nada como começar com a mãe das músicas de chefes, composta pelo pai das trilhas sonoras de RPGs. One Winged Angel (ou OWA para os íntimos) é provavelmente a peça de trilha sonora mais conhecida de toda a história dos videogames, e não é pra menos. Depois de uma trama acima da média, esse jogo que é tido por muitos como o melhor jogo de todos os tempos culmina numa batalha mortal contra Sephiroth em suas várias formas diferentes, como é de praxe em um último chefe de jogo da Square. OWA é também um exemplo perfeito da loucura que se passa na cabeça do compositor Nobuo Uematsu. Nunca se viu uma música tão dissonante acabar soando tão bem no fim das contas. O coral cantando em latim só acrescenta a essa música já épica. É graças a essa loucura que a música é um pesadelo para músicos amadores como eu que tentam aprender essa peça no piano, na guitarra ou em qualquer outro instrumento que seja.

Como se não bastasse, vimos uma nova versão dessa música em Advent Children executada pelos Black Mages, banda de rock progressivo de Nobuo, que deixou a muitos, incluindo a mim, de boca aberta. Ponto alto do filme, acompanhado perfeitamente pela melhor versão dessa música – e olha que existem bem mais versões do que se imagina. E se você por algum motivo cometeu o pecado de nunca ter ouvido essa música e ainda tem dúvidas se ela é mesmo tudo o que se fala por aí, basta ver qual é a peça que sempre é tocada no final de concertos da Square ou em apresentações da Video Games Live, sempre acompanhada pelo público. O efeito dessa música é incomparável. Ela só não é minha favorita porque perde pra duas outras músicas que estão no final dessa matéria... Mas isso é só opinião pessoal.

## DECISIVE BATTLE
### (FINAL FANTASY VI)

Sim, outra música de Final Fantasy. Eu tentei fazer uma lista o mais variada possível, mas os temas de batalha dessa série são muito bons para serem ignorados. Decisive Battle é o tema de batalha contra chefes normais – o tema da luta contra Kefka é Dancing Mad, outra música espetacular. Eu preferi escolher Decisive Battle para essa lista porque é simplesmente o tema de batalha contra chefes comuns que eu mais gosto. Normalmente as músicas contra os últimos chefes são as mais trabalhadas, o que se percebe inclusive em Final Fantasy VI, e as outras músicas de batalha acabam encobertas, mas é bom ver que isso não acontece aqui. Decisive Battle é o incentivo perfeito para você não desistir da luta mesmo contra aquele chefe apelão maldito. A melhor música de chefe comum que eu já ouvi num RPG, com certeza.



## CERBERUS BATTLE
### (DEVIL MAY CRY 3)

Que Devil May Cry 3 é um dos melhores jogos de ação da geração do PS2, a maioria das pessoas concorda. E quanto à trilha sonora? A qualidade da música de DMC3 é mostrada logo na primeira luta contra chefe, logo na terceira missão, o Cerberus. A música encaixa perfeitamente com o ambiente da batalha e do jogo, com a guitarra e bateria e vocal um tanto rouco. Pena que essa música não tem muito tempo pra ser ouvida, a luta contra Cerberus é relativamente fácil e rápida quando se considera o restante das missões do jogo. Cerberus Battle é um dos melhores e menos lembrados temas de batalha contra chefes em jogos que não são RPG. Jogue DMC3 novamente e ouça com atenção – se você deixou essa música passar, vai se surpreender.

## BATTLE WITH MAGUS
### (CHRONO TRIGGER)

Essa peça foge um pouco do padrão, e mostra outra tendência em músicas de batalhas contra chefes. Normalmente, músicas contra chefes tendem a ser rápidas, dissonantes, com batidas fortes. Battle With Magus é mais sentimental, perfeita para a ambientação da luta. Ela não deixa de ter suas partes mais agitadas mas em geral é uma música mais calma, sombria, que reflete tudo o que a batalha contra Magus passa ao jogador. Chrono Trigger ainda tem outras músicas ótimas, inclusive o tema da batalha final contra Lavos, mas Battle With Magus leva o prêmio de melhor música da trilha sonora desse jogo, não só pela música em si, mas pelo que ela representa.

## DESTATI
### (KINGDOM HEARTS)

Achou que não teria música de Kingdom Hearts nessa matéria? Destati não poderia faltar, é a música perfeita para um final perfeito em um jogo... quase perfeito. Mas não vamos entrar nisso agora. A história de Kingdom Hearts culmina com a luta contra Ansem e essa música é ótima para a situação. Sora enfrenta Ansem em uma última luta em frente à porta para Kingdom Hearts, para salvar seus amigos. A música tem um início forte e logo em seguida segue um padrão ainda agitado, porém mais suave, calmo, mas sempre sombria e assustadora. Nessa música em especial a união dos instrumentos usados na composição ficou ótima, acima da média e o vocal do coro aqui e ali acrescenta bastante ao resultado final. Destati com certeza deixa a luta contra Ansem ainda mais épica do que ela já seria. Uma menção especial aqui à versão desta música que foi tocada recentemente no Symphonic Fantasies, concerto da Square na Alemanha. Simplesmente impressionante.

## GODSIBB
### (XENOSAGA EPISODE III: ALSO SPRACH ZARATHUSTRA)

Xenosaga III me surpreendeu em todos os aspectos. A jogabilidade dos episódios I e II era estranha e um pouco lenta mas no episódio final ficou muito melhor e muito mais dinâmica. A trilha sonora, por outro lado, sempre foi ótima, mesmo com a mudança de compositores de um jogo para outro. Toda a série tem várias músicas ótimas, como Last Battle em Xenosaga I ou Promised Pain no próprio Xenosaga III, mas resolvi escolher Godsibb por ser uma música às vezes pouco lembrada. Ela só toca uma vez, numa luta no espaço, contra Omega Metempsychosis. Os efeitos sonoros da luta acabam encobrindo a música, que nem é notada pelos jogadores mais desatentos, o que é uma pena, já que essa é uma obra prima das que aparecem poucas vezes.

## REVIVED POWER
### (SHADOW OF THE COLOSSUS)

Ah, Shadow of the Colossus. Um dos ápices das trilhas sonoras em videogames. Levando em consideração que mais da metade das músicas da trilha desse jogo são de luta contra chefes, várias delas poderiam entrar nessa lista, mas me contive e escolhi apenas uma delas: Revived Power. Essa música passa ao jogador um sentimento de poder e vitória como nenhuma outra em nenhum outro jogo. Ela começa a tocar justamente quando o jogador descobre o que tem que fazer na batalha e vai para a parte da matança mesmo. É a música certa para o momento, como uma recompensa ao jogador. Parabéns, você conseguiu. É incrível como uma música consegue demonstrar isso com tanta clareza.

## THE SEAL IS BROKEN
**(BLUE DRAGON)**

O mestre retorna na nova geração de videogames. A trilha sonora de Blue Dragon é composta por ninguém menos que Nobuo Uematsu, então era esperada uma trilha sonora boa. The Seal is Broken é o tema da batalha final desse RPG. É uma música... estranha. Ela começa com um coro cantando à capela (ou seja, sem acompanhamento de instrumentos) e logo em seguida se transforma em uma música que poderia muito bem estar em um álbum de rock japonês. Ainda dá pra notar o estilo de Nobuo entranhado nessa composição, mas os solos de guitarra colocados de vez em quando deixam claro como este estilo vem mudando desde Final Fantasy VII ou IX. É ainda uma música digna de um último chefe mesmo: um dos versos diz, em inglês, "destroy all life, destroy all death" ou "destrua toda vida, destrua toda morte". Realmente não é uma música muito pacífica.

## MOTHER BRAIN
**(SUPER METROID)**

Ô música assustadora. Como se não bastasse a maldade dos designers de Super Metroid de fazer este chefe com aquela aparência medonha, ainda é necessário assustar os jogadores através da música. Assim como Battle With Magus, Mother Brain foge do padrão agitado das músicas de chefe – mas esta consegue ser ainda mais sombria que a de Chrono Trigger. Boa sorte ao lutar contra esse chefe numa noite escura e sozinho...

## THE EMPEROR OF ETERNAL DARKNESS
**(OKAMI)**

A discussão "games são arte?" nunca vai terminar, disso podemos ter certeza. Outra coisa que também é unanimidade é que, se existe um jogo que contribui para dizermos que sim, games são arte, é Okami. Um jogo tão artístico não poderia deixar de ter uma ótima trilha sonora e fico satisfeito em dizer que sim, a música de Okami é ótima. Mas como aqui estamos falando de músicas de luta contra chefes, vou me ater a The Emperor of Eternal Darkness, a música que toca nas primeiras fases da longa e épica batalha final contra Yami. Como era esperado, ela segue o estilo de músicas tradicionais orientais, não fugindo do tema do game.

## ANOTHER SIDE, ANOTHER STORY
**(KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS)**

Outra música de Kingdom Hearts. Essa é minha segunda música favorita dentre todas as músicas de chefes que eu já ouvi. Sendo um grande fã da série, Another Side, Another Story é uma música já conhecida desde o primeiro jogo. Entretanto, ela sempre foi uma música lenta, para cenas mais dramáticas, tanto que foi usada no primeiro jogo apenas para o final secreto/teaser da continuação. Em 358/2 Days, porém, essa música recebeu uma versão remixada de batalha que ficou espetacular. Dá aquela sensação de estar em casa, mesmo ao jogar um jogo tão novo. Tudo bem que às vezes os temas de batalha contra chefes em Kingdom Hearts são bem parecidos um com o outro – é fácil, inclusive, notar claras semelhanças entre essa música e Destati – mas Another Side não poderia deixar de entrar para essa lista não só por ser uma música ótima, mas principalmente para o que ela representa dentro da série. Jogue 358/2 Days para saber, dessa vez vou evitar dizer spoilers já que esse é um jogo lançado há tão pouco tempo. Eu mesmo ainda não o terminei...

## CLASH ON THE BIG BRIDGE (FINAL FANTASY V)

Fechando a lista com chave de ouro, Clash On The Big Bridge. Essa lista não está em nenhuma ordem específica, mas se estivesse, essa música estaria no topo, sem dúvida nenhuma. Trata-se do tema de um dos melhores personagens de toda a série Final Fantasy: Gilgamesh. Essa música aparece pela primeira vez em Final Fantasy V, jogo que originou esse personagem e é em minha opinião a melhor música que o mundo da trilha sonora de videogames já ouviu. Por favor não mandem e-mails para a redação da revista ou cartas me ameaçando de morte, essa é só a minha opinião, mas mesmo que você não concorde que essa música é "a melhor", é unanimidade que ela é uma das melhores, no mínimo.

Se essa música já era ótima em sua versão original sintetizada, imagine então na geração atual. A versão tocada em Final Fantasy XII, orquestrada, é linda e a versão dos Black Mages também é ótima. Final Fantasy V originalmente não chegou ao ocidente, mas foram lançados ports e remakes aos montes e não há o que justifique um fã de game music não conhecer essa música.

## FINALIZANDO...

Com certeza, se eu tivesse a oportunidade, esta lista seria bem maior. Faltam clássicos como Darkness of the Unknown de Kingdom Hearts II, Dark Messenger de Final Fantasy IX, The Darkness Nova de Legend of Mana, praticamente todas as músicas das batalhas de Zone of the Enders: The Second Runner, músicas de games clássicos como Mario ou Sonic...

É questão de gosto pessoal, mas tenho certeza que muita gente vai concordar, mesmo que seja em parte, com esta lista. São ótimas músicas, e mesmo quem nunca jogou videogame há de concordar com isso. Que o diga uma Maestrina que eu conheço que se impressionou ao ouvir One Winged Angel e Dancing Mad... Quem disse que nos dias de hoje não existem compositores de altíssimo nível? Com certeza estas trilhas sonoras provam o contrário.

# A Luta Pelos Blocos Russos

## Quando devemos chamar um jogo de clássico?

por Raphael Franck

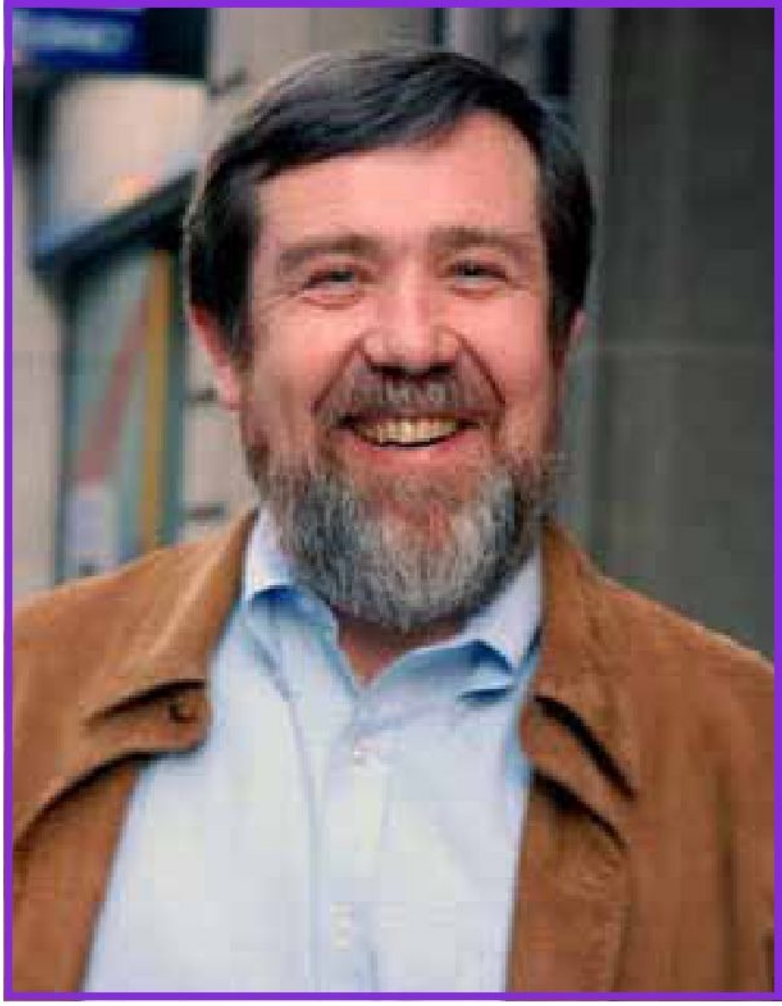
Para os que pensam que jogar títulos como o primeiro Mega Man em um saudoso NES é viver do passado ou cegar para o futuro, pode-se dizer que formar uma opinião assim é no mínimo precipitada. Propor-se a conhecer títulos antigos é o mesmo que construir e reconstruir uma história e não deixá-la à memória do tempo.

Doom por exemplo lançado 1993 pela Id software é referência para qualquer shooter, pois foi o jogo que definiu o gênero de tiro em primeira pessoa (First-person shooter) da mesma forma que popularizou os jogos em rede, sua jogabilidade consiste em encontrar a saída para o próximo nível sendo a sua visão a do próprio personagem, o jogo também ficou conhecido por trazer um nível de violência ainda inédito nos games.

E quando se fala em jogabildade há centenas de jogos, por exemplo: The Legend of Zelda: Ocarina of Time é um primor, pois andar pelo reino de Hyrule em 2D com seus diversos calabouços cheio de puzzles para resolver já não era nada fácil, agora imagine tudo em 3D, assim todo os controles foram retrabalhados para manter a essência do jogo original. Nesse jogo criou-se o conceito do Z-targeting ou simplesmente "trava mira", esse conceito foi usado também em Metroid Prime entre tanto outros jogos. Fatores como as canções da Ocarina e o uso dos botões C para a utilização de itens são detalhes que acrescentam a imersão na jogabilidade desse game.

Bom, falar de games que são referências para outros games daria para escrever um livro, os jogos citados são apenas alguns exemplos, poder-se-ia falar ainda de Super Mario Bros, Resident Evil, Donkey Kong, Final Fantasy, Dragon Quest, ainda que para um game chamado de clássico tenha que ter tanta representatividade, todo jogador em especial tem seu "set-list" de games primordiais que merecem serem eternamente lembrados.

Relembrar é viver as emoções e experiências vividas e por isso nunca se deve abandonar aquele velho console que proporcionou tanta felicidade em sua infância. E com certeza são inúmeros os games para serem lembrados e homenageados, tanto em seu aspecto inovador, histórico e até mesmo político como é caso de Tetris.



## RÚSSIA UM CASO DE AMOR COM OS GAMERS

Gunpei Yokoi foi a mente por trás do Game Boy, lançado originalmente em 1989, porém antes do lançamento do aparelho, a empresa do então dominante NES precisava de um jogo que emplacasse seu portátil. O Jogo foi desenvolvido antes mesmo do Game Boy nascer, quem o desenvolveu? Alexey Leonidovich Pajitnov o homem que criara o Tetris.

Pajitnov conheceu um o Pentamino e como todo bom nerd nosso queridíssimo russo imaginou uma versão computadorizada do brinquedo e foi no seu Eletronica 60 que peças parecidas com colchetes começaram a cair, sendo o jogador o responsável por ajustá-las na tela formando uma linha de blocos que caiam desesperadamente conforme aumentava a dificuldade, assim nascia Tetris do grego "tetra" que significa "quatro" depois disso o Pentamino nunca mais foi lembrado.

Vadim Gerasimov outro russo fanático por computação decidiu dar cores ao game de Pajitnov, assim a dupla trabalhou para converter Tetris para computadores compatíveis com o da IBM. Feito as alterações o criador distribuiu seu invento aos colegas de trabalho, e como todo bom game, o vício é inevitável assim depois de algum tempo ninguém mais queria trabalhar, então certo dia Alexey destruiu todas as cópias do jogo.

Tetris ficou famoso pelos meios informais, sendo distribuído das mais diversas maneiras, até que certo dia o game chegou ao Instituto de Ciências da Computação de Budapeste, e foi quando o Húngaro Robert Stein conheceu a obra de Pajitnov e logo percebeu o potencial do jogo. Stein negociou os direitos autorais de Tetris para sua empresa Andromeda que por sua vez vendeu o software para Mirrorsoft, assim começou a briga pelos direitos de Tetris.

Em 1988 Minoru Arakawa então presidente da Nintendo of America descobre junto com seu parceiro Howard Lincoln

CEO da NoA em uma feira de games o protótipo de Tetris e com isso também ficou sabendo sobre os direitos do jogo. Sendo que a Atari Games possuía os direitos para fliperamas e a Tegen (subsidiária da Atari ) para os consoles domésticos e a Sega detinha o copyright para arcades e a Bullet-Proof Software, empresa de Henk Rogers, ficou com para os consoles de mesa. Assim Arakawa, esperto, percebeu que a versão para aparelhos de bolso como o Game Boy não fora mencionados. Mas, mais tarde ele saberá como foram negociados os direitos do jogo.

O mundo nessa época ainda era dividido em dois blocos econômicos: O capitalista comandado pelos Estados Unidos e o comunista pela União Soviética. E os russos não tinham muita experiência quando a questão envolvia certas mídias, talvez por isso a grande dificuldade nas negociações do jogo, ainda mais de um país à beira de uma crise. A Mirrosoft e a Spectrum Holobyte sabiam da importância de um jogo assim sair de um país como a URSS. Robert Stein já tinha feito o acordo com as empresas e informara aos russos da venda dos direitos de Tetris, assim os blocos de Pajitnov saiam em uma caixa vermelha, com o logo "da Rússia, com amor", o jogo teve várias modificações como uma feita pela Spectrum Holobyte, que acrescentou cenas de combate de fundo e uma animação como apresentação do game. Lançado na Europa, Tetris vendia muito bem.

A URSS agora tinha mais uma organização: Electronorgtechnica, ou Elorg. Chefiada por Alexander Alexinko, a organização soviética assume as transações pelos direitos de Tetris. Algo que complicaria a situação de Stein, pois os direitos do jogo ainda não pertenciam a ele oficialmente, foi quando decidiu ir a Moscou resolver o problema. Ele desejava que Pajitinov assinasse o contrato que dava toda regalia que ele pudesse usufruir sobre Tetris, e da mesma forma a Mirrososft queria uma fatia do bolo assim como a Nintendo que perceberá como Tetris se encaixaria perfeitamente em seu novo console portátil.

Stein então em sua viagem a Moscou consegue os direitos do jogo para computadores, e desta forma expressava o contrato que o jogo só podia ser comercializado em aparelhos como "computadores equipados com processador, monitor, drives para disquetes, teclado e sistema operacional", ou seja, nada de videogames, arcades e portáteis.

Arakawa desejava acima de tudo Tetris e em uma conversa com Henk Rogers mostrou-lhe o protótipo do Game Boy. Rogers entrou em contato com Stein, e queria fazer certa oferta pelos direitos de Tetris para aparelhos de bolso, porém Stein afirmou que estava em negociação com a Elorg, Rogers insistiu várias vezes até que decidiu ir tratar diretamente com os russos.

Evgeni Nikolaevich Belikov substitui Alexander Alexinko no comando da Elorg. Rogers ao chegar a Moscou percebeu a ingenuidade dos russos, assim Rogers explicou o negócio dos videogames, terminado a reunião continuou conversando com Pajitnov que convidou o enviado da Nintendo para seu apartamento ver seus softwares. Exatamente no dia, 21 de fevereiro de 1989 o contrato com a Elorg e Rogers foi finalizado.

Rogers então decide mostrar um cartucho de Tetris para Famicon, e explica que tinha conseguido os direitos com a Tengen, contudo os Russos não venderam os direitos dos jogos para consoles domésticos, e da mesma maneira fica claro que contratos que envolviam a Tegen, Mirrosoft, Atari Games, Bullet-Proof Software, Sega e Spectrum Holobyte eram falsos. Belikov faz uma nova proposta na qual Henk Rogers tinha três dias para decidir uma nova oferta envolvendo todos os direitos do Tetris.

Stein volta a Moscou para renegociar com a Elorg e da mesma maneira Kevin Maxwell representante da Mirrorsoft e filho de Robert Maxwell, porém nada adiantava a Nintendo de Arakawa já tinha feito sua proposta a Elorg , todos os direitos de Tetris pertencia a Big N, que depois das negociações lançou a versão oficial de Tetris para NES e em seguida para seu portátil.

## A SÚMULA 'TETRIS-RUSSA'

Robert Maxwell viu sua Mirrorsof fracassar e todo seu império ser desmoronado, todas as versões de Tetris lançadas antes do acordo com a Nintendo teviram de ser retiradas das lojas. Robert Stein ainda faturou uma grana com o jogo, pois ele ainda detinha os direitos para versão de PC, a Nintendo por sua vez encheu mais seus cofres. Alexey Pajitnov e Henk Rogers fundam Tetris Company LLC, e só em 1996 Alexey pode começar a receber lucros por sua criação. Atualmente Rogers é o presidente da Tetris Company.

## CURIOSIDADES SOBRE TETRIS

- BBC lançou um documentário chamado Tetris: From Russia with Love.
*O filho de Pajitnov, foi o primeiro garoto da Ex-União Soviética a ter um Game Boy
- Até Mikhail Gorbachev entrou nas discussões de Tetris. Robert Maxwell queria que o então responsável pela abertura econômica e política da URSS, garantisse os direitos a do lançamento de Tetris na Europa a Spectrum Holobyte.
- As versões de Tetris da Tengen tornraram-se raridades, é possível encontrá-las em sites de leilões como o Ebay, os preços vão de 150 a 299 dólares.
- Apesar de Pajitnov ser o grande mentor por trás de Tetris, teve ajuda de dois outros engenheiros Vadim Gerasimov e Dmitry Pavlovsky.
- É possível ler uma análise psicológica envolvendo o processo de evolução cognitiva envolvendo do jogo Tetris no seguinte link:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722004000100016

- Brick-games é o nome daqueles brinquedos vendidos em camelôs e lojas de 1,99. Há diversos modelos de brick-games, que usam e abusam do visual com cores que vão do rosa choque ao azul bebê, todos contêm "99 Tetris em 1".
- Em 2007 Pajitnov recebeu um prêmio, da Game Developers Choice Awards, pelo fato de Tetris ser considerado o precursor dos jogos casuais.

# ALGUNS PUZZLES INDISPENSÁVEIS

O Legado de Tetris é amplo, depois que a fórmula do jogo gerou alguns bilhões o gênero se difundiu a várias empresas e Game Desiners criaram seus puzzles. Eis alguns que todo bom gamer deve ao menos experimentar.

## DR. MARIO

**Plataforma:** NES/Snes/N64/GB/GBA/NDS
**Desenvolvedora:** Nintendo R&D1
**Publicação:** Nintendo
**Lançamento:** 1990

Lançado em 1990 DR. Mario, mostra como o encanador mais versátil que já existiu tem outras habilidades, o personagem da Big N tira o uniforme do seu tradicional trabalho, e coloca um jaleco. Seu objetivo é destruir os vírus com as cápsulas que Mario vai jogando, para fazer isso basta ordenar as cápsulas com as cores correspondentes as dos vírus. A série consta títulos para diversas plataformas Nintendo, e a mais recente é Dr. Mario Express para Nintendo DS. Conselho: se for jogar pegue a versão original para Game Boy.

## METEOS

**Plataforma:** Nintendo DS
**Desenvolvedora:** Q Entertainment
**Publicação:** Nintendo/Bandai
**Lançamento:** 2005

Meteos é tão inovador que até possui um enredo. Ok, não é lá grande coisa, na verdade é algo até dispensável. Aqui você não precisa alinhar peças, mas sim mandá-las para o espaço. Mais ou menos assim, as peças se transformam em algo como foguetes, e devido à grávidade do planeta as peças voltam assim você tem que alinhar os Meteos verticalmente com a Stylos. Use e abuse de bombas, foguetes para destruir os Meteos. Sem dúvida um título obrigatório para os donos do Nintendo DS. Apesar de o jogo ser focado em multiplayer, ele não conta com um modo online.

## BEJEWELED

**Plataforma:** PC, PAD, Browser, Xbox, Iphone
**Desenvolvedora:** PopCap Games
**Publicação:** PopCap Games
**Lançamento:** 2001

Outro jogo que passa longe do conceito de Tetris, porém é um ótimo passatempo, o jogo faz até quem não gosta de videogames parar e ficar horas imersas combinando cores. Há uma versão do jogo para World of Warcraft que se executa dentro do próprio jogo. Bejeweled é uma ótima opção para quem gostar de puzzle games, outra coisa legal é que o jogo não exige aquela super máquina e diverte sem compromisso.

## TETRIS ATTACK

**Plataforma:** Snes/GB
**Densenvolvedora:** Intelligent Systems
**Publicação:** Nintendo
**Lançamento:** 1996

Tetris Atack é o segundo game da série Puzzle Ligue da Nintendo, lançado para originalmente para Super Nintendo, depois para Game Boy. Eis mais um jogo que te fará jogá-lo eternamente, sim mesmo depois de terminar o jogo nos modos endless e puzzle você continuará jogando, somente para ficar melhor, melhor e melhor. E com certeza depois de horas de jogatina você começará ter alucinações vendo peças e mais peças se mexendo, fazendo combinações em sua mente para aplicar ao jogo, raciocínio aqui é fundamental. O visual do jogo é super colorido, algo típico de um puzzle, apesar no título esse game não tem nada do jogo de Pajitnov, o nome, o nome Tetris só foi usado porque Henk Rogers e a Tetris Company deu a licença de uso da marca, algo que ele deve ter se arrependido. Opa, antes que eu esqueça o modo versus é tão indispensável quanto o próprio jogo.

## LUMINES

**Plataforma:** PsP
**Desenvolvedora:** Q Entertainment
**Publicação:** Ubisoft
**Lançamento:** 2005

Todo portátil precisa de um bom puzzle para você poder com¬prá-lo. Assim como foi "Tetris" para o Game Boy, o PsP tem seu "Lumines", o jogo que certamente vai te viciar. Tetsuya Mizuguchi é a mente responsável pelo game com um visual super moderno. Você precisa ajustar os blocos da mesma cor, e quando passar uma linha na horizontal eles serão destruídos tudo isso ao ritmo de uma trilha sonora que oferece maior densidade ao game. O game rendeu um segundo título, um port para Ps2 assim como outras versões para PSN e Xbox Live. Lumines com todo seu brilhantismo não conseguiu a repercussão de Tetris, mas ainda sim merece ser jogado.

## PUZZLE BOBBLE

**Plataforma:** Multiplataforma
**Desenvolvedora:** Taito
**Publicação:** Taito
**Lançamento:** 1994

Puzzle Bobble ou Bust-a-Move (não confundir com o jogo de dança da Enix, hoje Square-Enix). O Game da Taito consiste unir três esferas da mesma cor para ir desfazendo as mesmas, jogo foi lançando para várias plataformas que vão do finado 3DO ao fenomenal Playstation 2 e as redes Xbox Live WiiWare, portáteis e várias outras. A série já rendeu mais de 20 títulos e uma das mais recentes é a Space Bust-a-Move para Nintendo DS. Antes que alguém fale, o jogo realmente não lembra em nada Tetris a não ser pelo fato de destruir peças para continuar o progresso do jogo, mas convenhamos o jogo é legal. Caso você seja um "hard gamer" tente terminar o jogo em um fliperama usando uma ficha.

# 10+

## Jogos que esperamos uma continuação

POR EL TENORIO, RAPHAEL FRANCK E JONATHAN VINCENT

Certo dia estava jogando Okami e me perguntava por que diabos não havia vendido bem esta maravilha, então lembrei-me de mais algumas pérolas que jamais tiveram a sorte de um irmãozinho. Sob esta premissa, nós, da cúpula do Starters entramos em consenso e elegemos os 10 + que esperamos – muitas vezes em vão – ansiosamente por uma continuação e que não seja somente um add-on, pelo amor de São Shigeru Miyamoto.

# Menção honrosa: Maui Mallard

Maui Mallard in Cold Shadow, ou como também é conhecido Donald Starring in Maui Mallard, este que é um detetive que foi contratado para desvendar o sumiço de um ídolo e se esse ídolo não for encontrado logo, tudo terminará em um grande kaboom. Assim temos o Pato Donald, que interpreta Maui Mallard que vira Cold Shadow que no fim de tudo, é você que toma parte das ações deles todos, ou dele somente. Vulcão, casa mal assombrada e barco, tudo que nós queremos como cenários de um jogo em 2D. Menção honrosa para ele(s?).

# 10º Ikaruga

Ikaruga não é qualquer shooter. Em tempos áureos todos se divertiam com Gradius, R-type e outras variações do gênero "navinha". Ikaruga foi lançado originalmente para Dreamcast e com certeza tornou-se um título cult. Destacou-se também por seu sistema de combate onde é preciso alternar tipos de tiros para derrotar os inimigos. E não se engane ao imaginar que é apenas mais um joguinho de naves, esse título é tão hardcore quanto Ninja Gaiden Trilogy. Entre tiros e shurikens a dificuldade é uma das marcas registradas desse título, infelizmente um Ikaruga II cheio de efeitos psicodélicos vai ficar em nossos sonhos já que o desse tipo está praticamente morto.

# 9º Okami

A Clover Studios fechou suas portas, porém antes ela nos deixou um belíssimo trabalho. Okami, considerado por muitos não como simples game, mas sim uma obra de arte interativa. Com gráficos em cel shading de deixar qualquer um boquiaberto. No game você controla Amaterasu, deusa do sol, na forma de um lobo branco. A jogabilidade do game é outro requinte a parte, muitos poderiam imaginar como deveria ser difícil manipular o Celestial Brush com os analógicos do DualShock 2, porém tudo é executado com muita facilidade. Com o lançamento do Wii seria impossível não imaginar uma versão de Okami para o console da Big N. E mais uma vez a Capcom adivinhou nossos desejos, então que venha Okamiden: Chiisaki Taiyo

# 8º Odin Sphere

Em plena era dos fabulosos gráficos 3D, surge Odin Sphere. Jogo com lindos gráficos 2D capaz de deixar até mamãe encantada com o visual do game. Vanillaware fez um ótimo trabalho, a prova é que o título conseguiu um honroso 8° lugar em nosso top 10. Gostamos tanto da idéia do enredo ser contada através de livros que já desejamos uma continuação. Agora, convenhamos, Cornelius não é um nome legal para príncipes viu Vanillaware?

# 7º Alex Kidd

Todos nós sabemos que existem seqüências baseadas nessa franquia. E todos nós sabemos também que essas seqüências são dos anos de 1986 a 1990, a última aparição do personagem foi em SEGA Superstars Tennis. Agora sabemos que muitas empresas reciclam franquias antigas para tirar uma grana extra. Poxa pelo menos um remake de Alex Kidd in Miracle World seria legal. Afinal, quantos jogos você utiliza o jogo de pedra, papel e tesoura para derrotar chefes?

# 6º Legend of Dragoon

Realmente é um problema quando levam a Shana embora e você como Dart (Vader?) deve ir em busca da Shana, com coragem e convicção. Essa é a premissa inicial de Legend of Dragoon, jogo de 4 CD's para o finado Playstation. Aliás, Dart teve seus pais mortos por uma criatura a qual ele chama de Black Monster. Para quem gosta de nomes, este é um prato cheio e para quem gosta de um RPG é uma bacia mais cheia ainda. Lute para que não acabem com o mundo (o clichê master dos RPG's), isso com a Shana ao seu lado. Só por termos saudades da Shana que este jogo ganhou o 6º lugar do TOP 10.

# 5º Xenogears

Um dos responsáveis por tornar o ano de 1998 inesquecível. Square nunca trouxe uma continuação direta para que este jogo figurasse no TOP 10 da Press Start de jogos que queremos uma continuação. Um enredo filosófico com robôs conhecidos como gears, perda de memória, guerra, um mistério a ser desvendado e o melhor de tudo, uma continuação direta que nunca veio. Xenosaga até tentou, mas uma prequel que apesar de boa não deixou saudades

# 4º Beyond Good and Evil

Um título grandioso, um belo trabalho da Ubisoft e de Michael Ancel. O título ficou três anos em produção até que foi lançado. Mecânica de jogo similar ao da franquia Zelda. Você é Jade, moça bonita com gosto extravagante para roupas e que adora tirar fotografias de seres que parecem ter saído de algum conto surrealista de Jorge Luís Borges. Beyond Good e Evil com certeza é um dos melhores títulos da geração passada e merece uma continuação.

# 3º Skies of Arcadia

Nobre amigo (ou seria: seu porco sujo cheio de pulga?) bucaneiro, equipe seu encouraçado com o que há de melhor no mercado e partamos para a luta, quem perder paga uma rodada de rum. Pirataria nos games nunca foi tão bem recebida. A Overworks acertou ao nos colocar no lugar de Vyse e sair por aí se digladiando com outros limpadores de convés e em busca de relíquias perdidas por aí. Apesar dos clichês, principalmente nas dungeons, este RPG lançado originalmente em 2000 para o Dreamcast deixou saudades e um gostinho de quero mais.

# 2º Goldeneye 007

Sean Connery é considerado por muitos o melhor 007. Mas Pierce Brosnan foi o cara que fez 007 contra Goldeneye. E 007 Goldeneye produzido pela Rareware e lançado para Nintendo 64 é, sem dúvida alguma, o melhor jogo do maior agente secreto do cinema. Esqueça tudo que EA fez sobre a franquia até hoje. Alguns sonham com um verdadeiro épico como foi o 007 da Rare, com certeza esse título deixou saudades. Alguém se lembra como era divertido o multiplayer com 4 jogadores dividindo a tela? Pois é, algo que ficou em nossas lembranças. Que me desculpe o jogo 007 From Russia with love, mas nem Sean Connery foi capaz de salvar o título. Sean não nos leve a mal, mas o verdadeiro game sobre 007 é com Pierce Brosnan.

# 10 Vagrant Story

Está tudo opaco, tem muitos blocos para quebrarmos a cabeça, eu posso olhar tudo ao meu redor e o pano de fundo da história é uma intriga política. Basicamente este é Vagrant Story, um RPG diferente de tudo que já tínhamos visto na época e que esperamos ser agraciados com uma nova tentativa de nos surpreender. Square-Enix, por favor, atenda aos nossos pedidos quando a Press Start #5 chegar. Geralmente falamos de continuações caça-níqueis, mas essa nós queremos. Nosso vencedor do Top 10 merece!

ENTREVISTA:

# Henrique Minatogawa

Henrique Minatogawa. Qualquer leitor da revista EGM Brasil (atual EGW) reconhece imediatamente este nome – e ele nem é uma fera dos games (sim, ele joga, claro). Então como explicar tanta notoriedade entre os fãs de uma publicação que era integralmente focada em jogos? Com 29 anos, ganhou reconhecimento como revisor da revista EGM Brasil, SuperDicas PlayStation, Nintendo World e EGM PC. A revista foi reconhecida por muitos leitores como tendo um AM/DM (Antes e Depois de Minato) tal era a qualidade dos textos praticamente à prova de catadores de "pêlo em ovo".

Porém, Minato partiu para outros vôos e, mesmo depois de tanto tempo, seu nome é frequentemente citado com saudade a cada assassinato à língua pátria (de quem?).

Para matar a saudade, a PS! foi bater um papo com nosso amigo para descobrir por onde anda e o que tem feito profissionalmente.

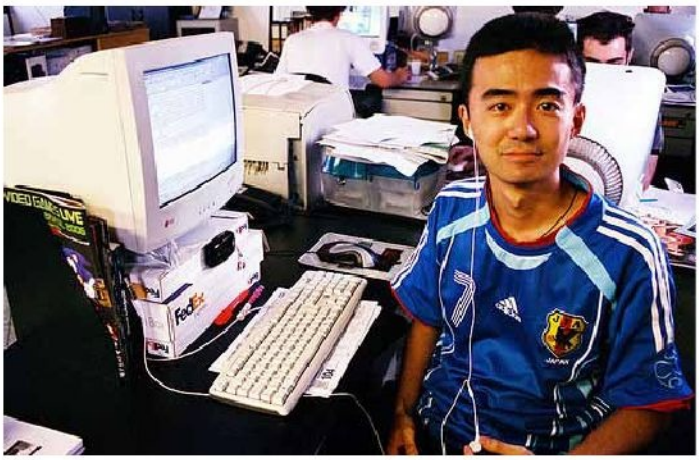
POR SILVIO TEIXEIRA

**Press Start: Como você prefere ser chamado, Henrique, Rique, Minato, Minatogawa? No Japão como você é chamado?**
**Henrique Minatogawa:** *Quando eu era pequeno, chamavam meu pai de "Minato", e eu pensava que seria legal se me chamassem assim também. No Japão, me chamavam de "Minatogawa san" e "Henrique", ainda que com certa dificuldade para pronunciar.*

**Press Start: Entre Brasil e Japão, onde você está parando mais?**
**Henrique Minatogawa:** *Pelo menos por enquanto, estou no Brasil. Mas nunca se sabe o que pode acontecer no futuro.*

**Press Start: Você tem feito trabalhos para o mercado brasileiro? Quais?**
**Henrique Minatogawa:** *Continuo escrevendo para as revistas da editora Digerati, a PS3W e X360, que também contam com excelentes profissionais e amigos. Felizmente – e agradeço a eles – todos os editores com quem trabalhei permitiram que eu, além de fazer a revisão, também escrevesse.*

**Press Start: Além destes (se houver claro) quais outros trabalhos que você tem se dedicado?**
**Henrique Minatogawa:** *Atualmente, trabalho com redator em um estúdio de criação publicitária. Também comecei com dois amigos um blog sobre Fórmula 1, o www.f1mania.zip.net. Mantenho meu blog pessoal também, o* **www.spoilerproof.wordpress.com.**



**Press Start: Um momento marcante de sua passagem na EGM.**
**Henrique Minatogawa:** *Foram vários, como você já deveria ter suspeitado. Imagino que para todos que trabalham com revistas deve ser parecido, mas ver alguém na rua ou no metrô lendo a revista em que a gente trabalhou e se esforçou é muito gratificante. O trote que o pessoal deu no Fabão na época do Wii foi uma das coisas mais engraçadas que aconteceram lá. A cobertura da Tokyo Game Show 2007 também foi muito marcante. Mas, claro, o que fica são as pessoas, as conversas. Aprendi muito com grandes profissionais que trabalham e trabalharam naquela "equipe de sucesso", como diziam no editorial.*

*"Praticamente aprendi a ler e escrever em casa aos quatro anos de idade – com a ajuda de um Odyssey 2, que contava com um teclado e um jogo de embaralhar palavras."*

**Press Start: Você nasceu onde? Seus pais são japoneses?**
**Henrique Minatogawa:** *Nasci em São Paulo, no Brasil. Sou da terceira geração dos imigrantes japoneses no Brasil. Meus pais são brasileiros, meus avós de ambas as partes é que nasceram no Japão.*

**Press Start: Com sua ascendência tão marcante, como desenvolveu o gosto pela lingua portuguesa a ponto de se tornar um especialista na área?**
**Henrique Minatogawa:** *Na verdade, talvez não seja exatamente um gosto pelo idioma, mas pela leitura. Meus pais sempre incentivaram a leitura em casa, de livros, revistas, jornais e quadrinhos. Praticamente aprendi a ler e escrever em casa aos quatro anos de idade – com a ajuda de um Odyssey 2, que contava com um teclado e um jogo de embaralhar palavras.*

**Press Start: E como os games entraram na sua vida? Eles saíram dela agora?**
**Henrique Minatogawa:** *Respondi esta pergunta com o final da anterior (risos). Hoje, jogo bem menos que em outras épocas, mas claro que ainda jogo, seja por trabalho ou por diversão.*

**Press Start:Como era seu trabalho na EGM, muito difícil agüentar aquele povo?**
**Henrique Minatogawa:** *O trabalho era corrido, como deve ser em qualquer editora. Fechamentos até de madrugada, às vezes virando a noite, pizzas de madrugada e por aí vai. Nessa época que desenvolvi um grande apreço pelo café. Apesar do serviço às vezes cansativo, o pessoal sempre mantinha o bom humor.*

**Press Start: O que o levou a sair da EGM?**
**Henrique Minatogawa:** *No meio de 2007, consegui uma bolsa de estágio em uma editora no Japão. Por isso, decidi sair da editora. Coincidentemente, tive uma apendicite na época.*

**Press Start: Já passou pelo constrangimento de deixar passar um erro grotesco que depois foi apontado por algum leitor? Acontece? O que fazer nestes casos?**
**Henrique Minatogawa:** *Aconteceram situações desagradáveis, que, com o tempo, fui aprendendo a lidar com mais paciência e compreensão. Porém, considero um erro de informação muito mais grave que um "excessão". Erros, claro, todos me deixavam chateado. Texto incompleto, texto repetido, imagem trocada, nome de jogo escrito errado... Para mim, isso é mais sério. Diferente da internet, a revista está impressa, na banca, não tem como voltar atrás. O que é possível fazer é prestar mais atenção na próxima edição.*

**Press Start: Como você vê hoje o mercado editorial brasileiro? Ainda acompanha as publicações daqui?**
**Henrique Minatogawa:** *O mercado editorial brasileiro tem seus altos e baixos. Há setores que estão indo bem e outros que não. No final, pesa muito a administração do negócio em si também. Mesmo assim, sou otimista, penso que um dia haverá um equilíbrio entre os diversos meios. Na medida do possível, procuro acompanhar o máximo de publicações a que tenho acesso, de qualquer assunto. As revistas de games do Brasil, por exemplo, não ficam atrás de muitas americanas e europeias.*

**Press Start: Acredita que o mercado de games no Brasil vai explodir agora que o país ganhou um destaque com a chegada da Copa do Mundo e Olimpiadas? Acredita que os investimentos das grandes empresas podem acontecer influenciadas por mais este quesito?**
**Henrique Minatogawa:** *De maneira direta, é difícil dizer. Indiretamente, pode ser que aconteça.*

**Press Start: Brasil e Japão continuam sendo dois universos completamente diferentes?**
**Henrique Minatogawa:** *Sim, são sociedades diferentes, que tiveram origens e evoluções diferentes. Recomendo que, se tiver oportunidade, vá conhecer uma cultura diferente, independente se Japão, Espanha, Polônia ou Quênia.*

**Press Start: Quando você vier ao Brasil poderia nos presentear com um console Next Gen que você encontrar em alguma lixeira por ai? Ok, um pouco de exagero, mas ainda acontece coisas do gênero no Japão?**
**Henrique Minatogawa:** *Muito dessa história de achar coisas no lixo é mito. De fato, é possível encontrar eletrônicos e outras coisas que dificilmente veríamos no lixo no Brasil. Em algumas cidades, porém, é proibido. Em outras, há uma espécie de "loja" nos centros de recolhimento, em que as pessoas podem comprar os objetos por preços muito baixos. No Japão, as pessoas não tem o costume de pegar coisas do chão nas ruas. A partir do momento que alguém pega algo que não é seu do chão, o objeto vira sua responsabilidade. Por exemplo, se eu encontrar um PS3 na rua, eu até posso pegar e levar para casa. Mas se ele não estiver funcionando, eu não posso jogá-lo no lixo de qualquer jeito. No Japão, há muitas regras sobre o descarte de objetos.*

**Press Start: Qual sua opinião sobre publicações virtuais como a Press Start? Pode ser uma tendência para o futuro?**
**Henrique Minatogawa:** *Penso que ainda não foi encontrado um modo adequado para exibir conteúdo de texto na internet. Quero dizer, o que existe hoje ainda é experiência, que pode mudar a qualquer hora. Mesmo que não seja a visão de futuro com a qual eu concorde mais, no livro Fahrenheit 451 há algumas passagens muito interessantes a respeito do futuro dos veículos impressos. Atualmente, fala-se muito dos leitores digitais. Pelo lado ecológico, seria bom. Mas o papel ainda tem algumas vantagens que, pelo menos a médio prazo, acredito que ainda vão predominar em nossas leituras.*

**Press Start: O que achou da Press Start? Nosso revisor está ansioso por sua opinião.**
**Henrique Minatogawa:** *Na verdade, acredito que todos os envolvidos no trabalho de produzir uma revista (real ou virtual) são responsáveis pela revisão, tanto equipe de redação como de arte. Uma história que ilustra bem o trabalho de um revisor é "De olho nos detalhes", publicada recentemente na revista Pato Donald Extra! nº1. A Press Start!, pelo que li, tem um conteúdo bem diversificado, gosto disso, de não se prender apenas aos lançamentos. Porém, como está na internet, creio que há possibilidade de sair do formato semelhante ao das revistas impressas, arriscar alguma coisa diferente, usar mais recursos de som, imagem e design.*

Daily
Quest!
por Jay Santana
Guild Wars 2

# Sob a Sombra dos Dragões

*"Durante gerações, a guerra e o caos varreram toda a terra de Tyria. Grandes raças competiram e guerrearam umas contra as outras, esforçando-se para derrubar o contrapeso de poder a seu favor.*

*Então os Dragões acordaram.*

*As poderosas bestas levantaram de seu sono milenar sob a terra e o mar. Com sua respiração mágica espalharam a destruição e criaram legiões de escravos distorcidos. Um dragão mortal chamado Zhaitan levantou a nação dissipadora de Orr, provocando os terremotos e as ondas gigantes que destruíram cidades inteiras através do mar chamado de Sea of Sorrow. Os exércitos dos mortos vivos de Zhaitan surgiram do mar, famintos pela destruição das cinco raças de Tyria: os Charrs, uma raça feroz de guerreiros felinos; os Asuras, os inventores mágicos de tamanho pequeno e intelecto grande; Os Norns, transmorfos das elevadas terras do norte frígido; Os Sylvaris, uma raça nova e misteriosa de povos cujo conhecimento vem da sabedoria da natureza; e os seres humanos, uma raça guerreira, porém resiliente. Agora os heróis das cinco raças devem por de lado suas rivalidades e unirem-se de encontro a seus inimigos comuns.*

*A magia, a tecnologia, e o aço frio determinarão o destino final do mundo".*

## NOVO MUNDO, VELHAS ESPERANÇAS

Guild Wars foi um jogo ousado. Imagine-se criando um MMORPG com um contexto totalmente contra os padrões normais, sem o estresse de se concentrar em levels (seu personagem não ultrapassa o Lv20), mensalidades (compre o jogo e não gaste mais nada) e com um sistema tão simples que faria os hardcores torcerem os seu nariz para o título (nele não existem montarias, basta acessar uma cidade, que ficará aberto sempre que entrar no mapa). Imaginou? Isso cheira a fracasso, correto? Só que por incrível que pareça não só deu certo como é jogado por mais de oito milhões de pessoas no mundo todo roubando por vezes a atenção do todo poderoso World of Warcraft.

Criado em 2005 pela Arenanet, chegou a ser apelidado de CORPG ( Competitive Online Role Playing Game) por seus criadores por seguir um padrão paralelo de jogos online. Guild Wars te leva por entre um mundo de fantasia e interatividade com os outros jogadores, nele é quase impossível ser jogado sozinho e reforçando o seu apelido, chega a ser obrigatório uma partida PvP com qualquer um que queira te peitar pelo caminho. Como já anunciado pelos criadores desde o início, a idéia era de que fossem lançados pacotes de expansão para o jogo, motivo que amenizou o fato de não precisarmos meter a mão no bolso todo santo mês, assim o jogo mantém-se financeiramente e todos ficamos felizes.

Uma continuação era não só altamente necessária como prometida pela Arenanet. Muito se especulava sobre como seria a continuação de Guild Wars, porém nada fora anunciado oficialmente além de um logotipo estilizado com o número "dois" nele. Após um silêncio de 2 anos a tão sonhada continuação criou forma em um video teaser durante a Gamescom em Colônia na Alemanha e o frenesi tomou conta dos fãs ( Lê-se Jay Santana). Guild Wars 2 finalmente criou forma.

## VIDA SOCIAL? NAH...

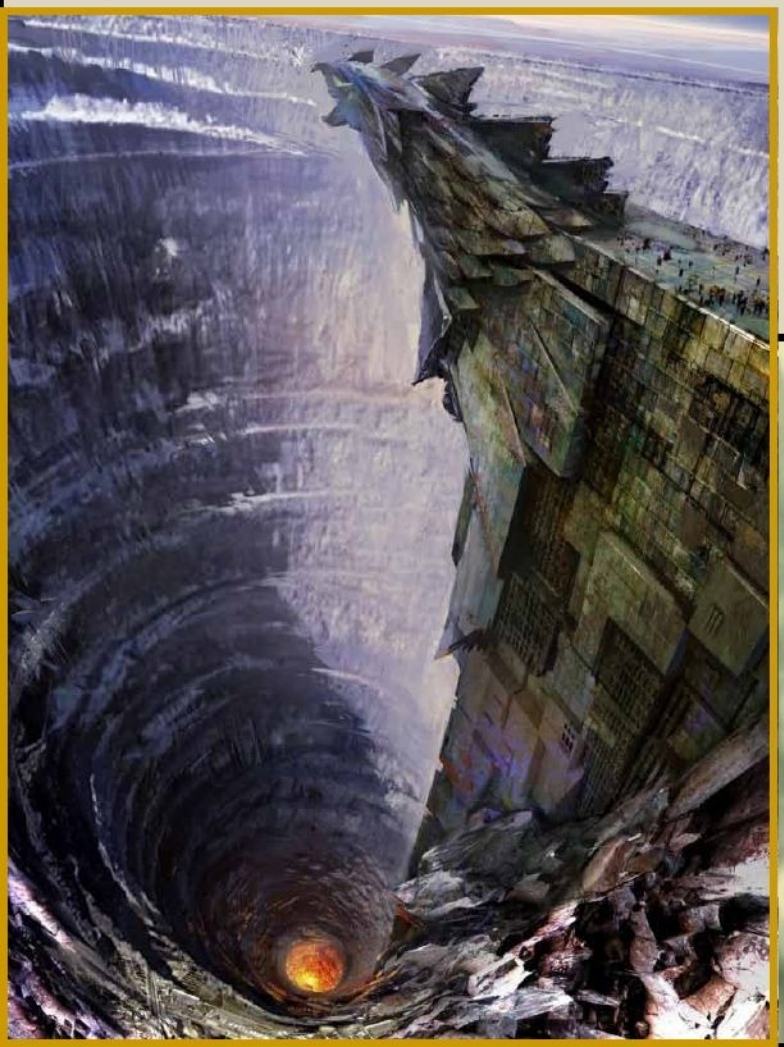
O Video mostra uma Tyria diferente, 250 anos separam os títulos e algumas localidades demonstram uma certa familiaridade com seu predecessor. Os Dragões podem ter importância no enredo agora, mas o fato é que ele sempre estiveram lá, quem já jogou deve ter esbarrado com um dos cinco dragões enterrados nas montanhas, congelados em lagos ou enrolados em torres antigas, agora que eles estão na ativa e enfrentá-los será um desafio a parte. "No princípio, o jogo vai se focar em um Dragão em particular", diz o Designer e escritor Ree Soesbee, "mas os outros estão presentes no mundo do jogo. Suas ações vão ter impacto em Tyria e os jogadores vão ter a oportunidade de experimentar o verdadeiro perigo que essas criaturas representam".

Outra novidade importante é o mundo persistente, "Não temos um sistema de aventura tradicional de RPG/MMO, em vez disso, o que temos são eventos. Pense neles como atividades orientadas de grupo. Esta é uma das muitas formas que irão

encorajar o jogador a explorar o mundo – você pode explorar onde quizer e nunca saber exatamente o que vai ver. Se chegar em uma fortaleza ela pode estar sendo atacada por centauros, ou pode ser que os centauros tenham atacado meia hora antes de você chegar e vão te prender, culpado pelo ataque. Um caminho pode ser percorrido uma centena de vezes e em uma dessas vezes pode aparecer uma caravana de pessoas que precisam de sua ajuda" assim diz Eric Flannum, Designer do Jogo.

Se você já está se imaginando em um mundo onde tudo estará acontecendo de modo vivo, pode aguardar algo no mínimo majestoso, pois as ações decorrentes da investida persistente afetarão o enredo. "A história acontecerá por uma combinação de citações de exemplos e áreas persistentes. Nós realmente abrimos o nosso saco cheio de truques para a narrativa em Guild Wars 2. Penso que nós faremos algumas coisas, especialmente com a narrativa, que as pessoas jamais viram em um MMO", continua Eric.

Como o Jogo original foi planejado para que jogadores sempre criassem grupos esse vai ser mais flexível, haverá a possibilidade de se completar Guild Wars 2 totalmente sozinho! Bom, não exatamente pois os heróis NPCs irão lhe ajudar mais uma vez, porém agora será possível uma customização maior em seus equipamentos e habilidades, mas isso sem dúvidas ajuda muito os que curtem uma caminhada pacata sem noobs implorando por drops que você recebeu. Mais detalhes ainda estão sobre sete chaves, nessa parte Mike O'Brien explica: "Ainda não podemos explicar o sistema de companheiros por completo, mas podemos dizer que o jogo vai ser passível de se jogar sozinho. Isto nos leva mais uma vez ao problema de acessibilidade. Queremos que os jogadores possam pegar no jogo e jogá-lo no estilo que quiserem jogar. Se quiserem jogar sozinhos, queremos permitir isso... se quiserem jogar com um grupo de pessoas específicas, também queremos tornar isso possível."



## IRMANDADE DE HOJE, RIVALIDADE DE ONTEM

Com a ascensão dos Dragões, as raças precisam entrar em um acordo ou todos perecerão e tornar essas raças tão diferentes amigas será a sua principal preocupação durante o jogo.

E bota diferença nisso! Os Humanos tiveram suas terras devastadas pelos Charrs no passado, que por sua vez sempre subjugaram os Homens, os pequenos Asuras se consideram uma raça muito avançada, e qualquer outra é chamada de primitiva. Os Norns são uma nação de guerreiros solitários, sua força é conhecida pela unidade e fazer parte de um grupo seria um sinal de fraqueza para eles. É, trabalho aqui não vai faltar. Porém existe uma nova e misteriosa raça que surgiu nessa continuação. Os Sylvary, criaturas cujo poder flui entre sua intimidade com as forças da natureza. Em Guild Wars você poderá escolher ser qualquer um entre essas raças, mas detalhes das possíveis profissões de cada uma delas ainda é um mistério.

Outro ponto importante afeta o PvP, aqui não haverá guerra entre raças como outros MMOs costumam seguir: "A competição sempre foi consensual em Guild Wars, e mantemos isso como um dos nossos princípios. Também vai de encontro com a acessibilidade de ser possível jogar com amigos", refere Eric. "Olhamos individualmente para cada raça no início e decidimos contra a guerra entre raças, especialmente porque queremos que o jogador possa jogar com uma raça que queira e que possa jogar com seus amigos que optaram por diferentes raças. Não queremos fraturar a nossa base de jogadores criando uma atmosfera de bem contra o mal."

Guild Wars nunca levou a questão de levels a um nível tão importante, as skills determinavam seu sucesso tanto no modo história como no Player versus Player, estipula-se que Guild Wars tenha aproximadamente cerca de 1200 skills diferentes, e se levarmos em conta que seu personagem usava duas profissões diferentes ao mesmo tempo, combinações ilimitadas poderiam ser criadas e algumas tão perfeitas que o tornava quase invencível no game. Se isso tudo já te deu dor de cabeça pode relaxar, por que se depender da Arenanet ficará bem mais simples em Guild Wars 2: "Na minha opinião deixamos Guild Wars muito complexo, e com Guild Wars 2 temos a oportunidade de fazer dele um jogo mais fácil de integrar, mas não nos esquecendo da profundidade de mecanismos que faz com que as pessoas se mantenham interessadas por mais tempo" continua Eric.

## HUMANOS

Seu reino se manteve próspero por muito tempo sobre Tyria e isso afetou a ira das raças mais antigas como os Charrs. Sua história muda totalmente com a invasão dessas criaturas na capital humana Ascalon, onde deixaram um rastro de destruição e ruínas. Sem opções o Príncipe Rurik parte contra a vontade de seu pai partindo uma aventura em busca de aliados que poderiam aderir ao confronto do mal anunciado. Era a única raça jogável no primeiro game e tinha cerca de dez profissões diferentes: Warrior, Ranger, Elementalist, Necromancer, Mesmer, Monk, Assassin, Ritualist, Paragon, e Dervish. Espere algumas dessas classes em Guild Wars 2

## CHARRS

Não se sabe o que ocasionou tamanha raiva por seres diferentes deles, mas o fato dos humanos serem o alvo principaldos Charrs se deve a sentirem perdendo seu mundo para os reinos humanos. Concentrados em um lugar de tyria , decidem lutar contra seus inimigos com fúria de sobrevivência. Porém nem todas as tribos dos Charrs apoiaram a idéia de destruição e foram aliados dos Humanos contra sua própria raça.Com o passar dos anos essa tribo sensata deve ter ensinado que o convívio entre raças seria a melhor opção. Só resta saber se os gatinhos realmente ficaram mansos.

## NORNS

Apresentados durante os eventos da expansão Eye Of The North, os Norns foram de extrema importância em Guild Wars, sua estatura alta e aparência amendrontadora botaram muitos gatinhos para correr em suas terras geladas. Se sua força não bastasse eles ainda podem se transformar em gigantes ursos ou invocar outros espiritos das montanhas como corvos e lobos. Seu personagem acaba encontrando Jora, uma Norn que foi amaldiçoada e se torna uma NPC que lhe auxilia durante o jogo.

## ASURAS

Também foram introduzidos durante o Eye of The North, são seres minúsculos, de orelhas grandes que nada oferecem de perigo. Pelo menos até terem a chance de ativar um dos seus Golems, robôs que são incrivelmente fortes e resistentes. Sua tecnologia foi de vital importância para o confronto com os Charrs de Tyria e com certeza serão os personagens mais diferentes de serem jogados em Guild Wars 2, porque sua força consiste na aquisição e confecção de armas e aparatos tecnológicos. Mal posso esperar para poder customizar meu próprio Golem!

## SYLVARI

Os Sylvari nasceram de uma árvore mágica, sua semente fora plantada há muito tempo pelos Ventary, um grupo de Centauros anciãos e seu nascimento aconteceu no mesmo tempo do retorno dos Dragões. São considerados seres inocentes e puros, pois ainda não conhecem a maldade existente no mundo. O teaser de apresentação mostra um deles reanimando uma criatura mágica a partir de um tronco sem vida, sua força flui de uma forte conexão com a natureza. Suas características se assimilam com os elfos das florestas, com o cabelo e as vestimentas em forma de folhas e plantas.

## O QUE ESPERAR DE GUILD WARS 2?

Uma obra épica muito bem fundamentada. É quase certeza que não irá entrar em beta teste antes de 2010, o ano estipulado para ser o lançamento do jogo. Os criadores estão fazendo o que todo mundo gosta, fortalecendo os pontos positivos e extinguindo os negativos e só isso me enche de esperanças. Dá para ver o que a franquia se tornou para a Arenanet, um projeto essencial que está sendo esculpido por mãos de profissionais muito feras no que fazem. Podem apostar em gráficos bem trabalhados e uma engine com cara nova, mais formas de exploração, como nadar por um mundo aquático, poder dar pulos a vontade e se divertir com a nova cara de Tyria. Não sei o que será de Guild Wars 2 em 2010, mas sei que estarei com o meu exemplar instalado no PC.

# Nintendo®

**"Nintendo é videogame. Videogame é Nintendo".** Esta simples frase resume bem o que esta empresa representa para o mundo dos jogos eletrônicos. Em 1889, Fusajiro Yamauchi criou a empresa para fabricar cartas de baralho para o jogo japonês chamado Hanafuda. Do inicio até um pouco antes da criação de seu primeiro produto destinado aos jogos eletrônicos, a empresa passou por uma parceria com Walt Disney, onde ela criaria cartas com temas dos personagens da empresa americana; criou uma rede de televisão na década de 60 e uma companhia de produtos alimentícios, onde o seu principal produto era uma espécie de arroz instantâneo. Nesta época, quem estava na presidência era o seu bisneto, Hiroshi Yamauchi, que tentava em vão levar o nome Nintendo para outros tipos de mercados. Com a falência das novas empresas e a grande e súbita diminuição nas vendas de seus baralhos, a Nintendo quase foi à falência por completo. Empresas como Bandai e Atari começavam a se destacar na década de 70 com os seus jogos em arcades. A Nintendo, através de seu portátil Game & Watch criado por Gunpei Yokoi, começava a perceber que o seu futuro estaria nos jogos eletrônicos.

120 Anos de Nintendo
A HISTORIA DA EMPRESA DE VIDEOGAMES
MAIS AMADA DO PLANETA
POR: DON VAGNER

## COMO TUDO COMEÇOU

Fusajiro Yamauchi fundou a Nintendo Koppai em 23 de setembro de 1889 sem a pretensão de se tornar uma gigante do entretenimento; ele apenas queria vender seus baralhos de Hanafuda pelo Japão. Entretanto, há boatos que afirmam que Fusajiro não fundou a Nintendo, ele apenas continuou os negócios de sua família iniciados em 1809. As Hanafudas fizeram um enorme sucesso proporcionando a Nintendo realizar, em 1907, parcerias com empresas estrangeiras para distribuir suas cartas em outros países. Com o avanço de sua idade, Fusajiro passou o controle da Nintendo, em 1929, para seu genro, Sekiryo Kaneda, que após o casamento mudou seu nome para Sekiryo Yamauchi. Já de sobrenome novo e com o comando em suas mãos, Sekiryo promoveu mudanças de reestruturação na empresa, incluindo a construção de um prédio maior. Mas as mudanças não ficaram apenas nisso e o nome da empresa também foi alterado e a partir de então, a Nintendo ficou conhecida como Yamauchi Nintendo & Co.

Após 20 anos da posse, Sekiryo sofreu um derrame cerebral, o que o obrigou a passar o comando da empresa. O escolhido foi o seu neto, **Hiroshi Yamauchi**, que na época tinha apenas 21 anos de idade. Um detalhe que muitas vezes passa despercebido aqui, é que Sekiryo passou o comando diretamente para seu neto, quebrando uma tradição japonesa onde a empresa é passada de pai para filho. Ele herdou a empresa porque sua esposa era filha única de Fusajiro, mas passou diretamente para seu neto porque seu filho, Shikanojo Inaba, pai de Hiroshi, havia abandonado a família.

Logo no inicio de sua administração, Hiroshi demonstrava que seu estilo seria totalmente diferente dos presidentes anteriores. Adotando uma postura muito ambiciosa, investiu em outros tipos de negócios. Passando por companhia de táxi, uma rede de hotéis, emissora japonesa de televisão na década de 60 e pasmem, uma fabrica de arroz instantâneo e até mesmo um aspirador de pó chamado Charitory. Mas talvez, a sua principal e mais sábia jogada foi a parceria com a Disney em 1950, onde a Nintendo obteve autorização para fabricar cartas de Hanafuda com personagens Disney estampados. Essa parceria abriu as portas de outros países e possibilitou que o nome Nintendo fosse conhecido fora do Japão, mesmo que timidamente. Após a ótima parceria com a empresa norte-americana, Hiroshi mudou o nome de sua empresa pela terceira vez, passando a ser chamada de Nintendo Karuta. E, além disso, foi construída uma nova e maior sede que mostrava que os negócios andavam muito bem. Infelizmente, pouco tempo depois os outros investimentos fora do ramo da diversão só deram dor de cabeça à Nintendo e não demoraram a falir, colocando a empresa numa difícil situação. Para piorar, as vendas das cartas de Hanafuda começaram a cair após as Olimpíadas de Tóquio. Mas Hiroshi não se deu por vencido e em 1963 mudou novamente o nome da empresa, desta vez para Nintendo Company, e passou a investir em outro tipo de produto, os brinquedos criados por Gunpei Yokoi.

## Gunpei Yokoi, o primeiro gênio da Nintendo

Nascido em 10 de Setembro de 1941 na cidade de Kyoto, Gunpei Yokoi entrou na Nintendo em 1965 após se formar em eletrônica na Universidade Doshida. No inicio, ele foi contratado para trabalhar na linha de produção das Hanafudas. Chegou a trabalhar como zelador na própria Nintendo. Em suas horas vagas, dedicava-se a invenções. Foi preciso cinco anos para uma destas invenções, um brinquedo em forma de braço mecânico, chamar a atenção de Hiroshi Yamauchi. O brinquedo parecia ser o produto perfeito para a Nintendo lançar no Natal. Deram o nome de Ultra Hand e venderam por volta de 1,2 milhões de unidades. Nem é preciso dizer que Yokoi se tornou um dos funcionários mais importantes e passou a criar os principais produtos da empresa. Nos anos seguintes ele foi desenvolvendo vários outros brinquedos, entre eles, um telescópio para crianças e uma maquina de lançar bolas de baseball para as crianças rebaterem. Após isso, passou a trabalhar exclusivamente com brinquedos eletrônicos.

Para trabalhar junto a Yokoi, a Nintendo contratou Masayuki Uemura, um executivo que trabalhava na Sharp e tinha vasto conhecimento em produtos eletrônicos. Juntos, criaram as Kousenjuu. Uma linha de brinquedos que imitavam armas de luz, onde o jogador mirava em um alvo e se a luz acertasse "em cheio", o brinquedo reagiria. Estas armas de luz receberam o nome de Nintendo Gun e foram às precursoras da Nes Zapper, um acessório para jogos de tiro ao alvo do NES. Mais uma vez, foi um sucesso. Depois, Yokoi criou o portátil Game & Watch, cravando definitivamente o nome Nintendo no mercado de produtos eletrônicos. Gunpei Yokoi também foi responsável pelo surgimento do console Famicom (Nes), do portátil Game Boy, do Super Famicom (Super Nes) e do ultrajante Virtual Boy.

## Color TV Game o primeiro console de fato

Lançado apenas no Japão entre os anos 1977 e 1980, a série Color TV Game teve ao todo cinco versões diferentes. Com 6 jogos na memória, o Color TV Game 6 foi o primeiro console de mesa em que a Nintendo trabalhou. Os jogos, chamados Light Tennis, são versões diferentes do Pong; em seguida, a Nintendo lançou a versão "15", agora com 15 novas versões do Light Tennis; o Color TV Game 112 mostrou-se diferente dos outros. Agora ele vinha com um jogo de corrida e o controle desta vez era um volante acoplado no próprio aparelho; Baseado no árcade Breakout, o Color TV Game Block Kuzuchi trazia um único jogo que consistia em quebrar obstáculos com uma pequena bola; Como ultima versão da série, a Nintendo lançou em 1980 o Nintendo Computer Game, também com um único jogo na memória onde a finalidade era encaixar as peças de uma forma em que seu adversário não consiga fazer o mesmo. No total, foram vendidos por volta de três milhões de unidades da série, abrindo caminho para a Nintendo entrar de cabeça no mundo dos jogos eletrônicos.

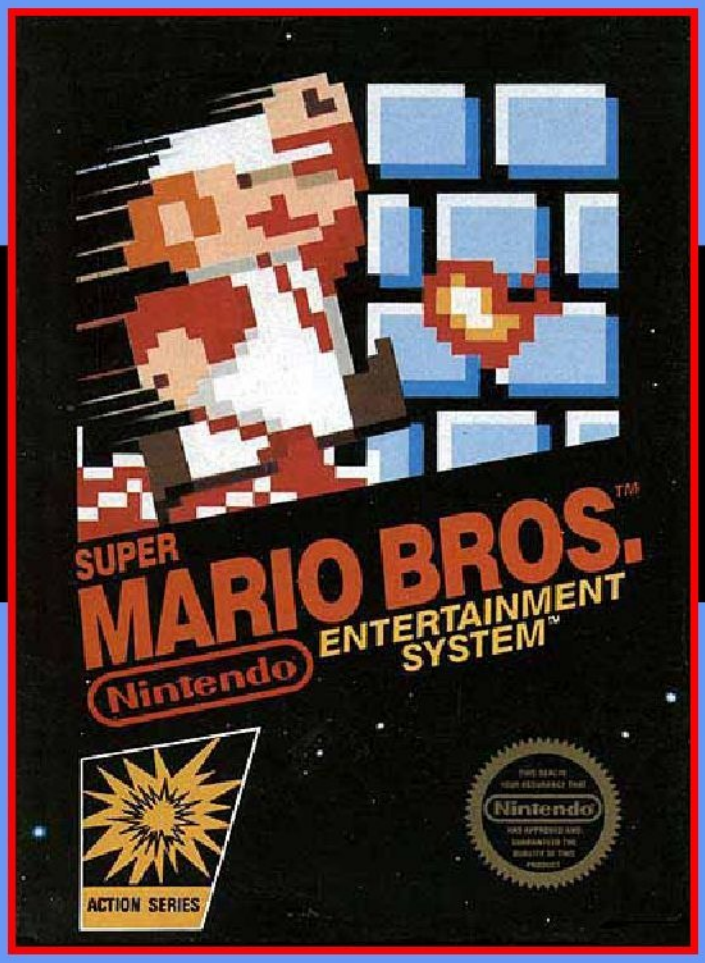
## Game & Watch, o primeiro console de peso

No fim da década de 70, os jogos eletrônicos estavam começando a fazer sucesso e Yamauchi, percebendo o quão este mercado estava sendo lucrativo, pediu a Yokoi a criação de um aparelho que mudasse a maneira que as pessoas jogavam. Yokoi então criou uma série de jogos portáteis em 1980, a série Game & Watch. Cada portátil trazia apenas um jogo em sua memória. A tela de cristal liquido tinha um fundo com um tema estático, onde objetos monocromáticos apareciam na tela. No inicio, o portátil contava apenas com botões para controle de jogo, mas após algum tempo, os jogos foram ficando mais complexos e Yokoi acabou criando uma outra versão do portátil, agora com um direcional em cruz. Ao longo dos seis primeiros anos, a série teve no total 59 versões, entre eles, sucessos do arcade como, por exemplo, Donkey Kong e Super Mario Bros, o que ajudou a popularizar ainda mais o portátil. Além disso, foram lançados games de mesa com a marca Game & Watch e um portátil mais sofisticado, agora com duas telas e muito parecido com o atual Nintendo DS.

## Now you're playing with power!

A Nintendo definitivamente cravava seu nome nos jogos eletrônicos com os portáteis Game & Watch, mas ainda faltava entrar de vez no mercado norte-americano. A empresa desembarcou nos EUA em 1980 com o arcade Radar Scope. No Japão, este jogo era um sucesso, mas não foi bem aceito no país norte-americano. Como havia muitos arcades com o jogo encalhado, a Nintendo solicitou a Shigeru Miyamoto (saiba mais a respeito de Miyamoto na Press Start #1) a criação de um novo jogo que o substituísse. Miyamoto trabalhara na direção do Radar Scope e então decidiu usar a base deste jogo para criar um outro totalmente diferente, um jogo chamado Donkey Kong. A premissa do jogo era a mais simples possível: Um macaco gigante seqüestrou uma mulher e seu namorado deveria salva-la no topo de um prédio. O jogo foi lançado em 1981 e foi sucesso imediato.

Em 1983, a Nintendo lançava no Japão a sua mais nova plataforma de jogos. Mas desta vez, era um console de mesa batizado com o sugestivo nome de Famicom; uma abreviação de Family Computer. O jogo "Super Mario Bros" foi lançado no mesmo ano e mais uma vez, foi sucesso absoluto. Dois anos mais tarde, a Nintendo procurou a Atari e propôs uma parceria para lançar nos EUA o seu primeiro console de mesa. Na época, nenhum console estava vendendo bem nos EUA e, sem exageros, este mercado corria o risco de extinção. A Atari recusou a proposta, então a Nintendo resolveu enfrentar sozinha o "crash" da industria americana de jogos, e lançou o Famicom, mas mudando o nome para NES (Nintendo Entertainment System) e lançando junto o jogo Super Mario Bros. Os norte-americanos foram à loucura com aquele novo console de 8-bits e invadiram as lojas, esgotando rapidamente os estoques. No total, foram vendidos mais de 60 (sessenta) milhões de consoles Nintendo 8-bits no mundo todo entre os anos de 1983 e 1991. O mercado de jogos eletrônicos estava a salvo e a Nintendo consagrava-se como a líder mundial dos videogames. O sucesso foi tanto, que o nome Nintendo passou a ser sinônimo de videogame no mundo todo.



## THE BEST PLAY HERE!

Os videogames voltaram ao gosto do povo norte-americano e cada vez mais apareciam novos consoles para concorrer com o NES. A SEGA entrava na concorrência com o Master System e logo depois com o Mega Drive, iniciando a era 16 bits. Era óbvio que a líder não ficaria quieta vendo sua rival japonesa sair na frente, então, pouco tempo depois revelou ao mundo a sua mais nova criação: O Super Famicom (Super NES nos EUA), o substituto de 16 bits do Famicom. Junto com o inicio da era 16 bits, começava uma das maiores rivalidades entre empresas de videogames. A Sega atacava com Sonic, Street of Rage, Quackshot e Golden Axe, enquanto a Nintendo contra-atacava com Mario, Zelda, Star Fox, Final Fight e Street Fighter 2. Nesta época, por volta de 80% dos jogos saiam para os dois consoles. Tirando uma ou outra série, os jogos exclusivos eram feitos pela própria Nintendo, ou pela SEGA. A liderança da Big N durou até 1996, onde pela primeira vez em sua história, perderia a liderança de mercado. E o pior, para uma novata.

## DE PARCEIROS A RIVAIS

Um pouco antes da era 16 bits chegar ao fim, Sony e Nintendo firmaram uma parceria onde a Sony desenvolveria um acessório para o Super Nintendo capaz de rodar jogos em CD's, para concorrer com o recém lançado Sega CD. Pouco tempo depois, por um motivo desconhecido e pegando todos de surpresa, a Nintendo rompeu o contrato com a Sony, formando uma nova parceria, agora com a Panasonic, mas com o mesmo objetivo. Obviamente, a Sony não gostou nada do ocorrido e então, resolveu seguir sozinha com seu projeto. Foi quando em 1995 o mundo conheceu o Playstation. Inicialmente denominado como Play Station X, chegou causando um grande furor na comunidade gamer e muitas dúvidas também. Mesmo assim, a Sony não conseguiu tirar a atenção dos novos consoles das tradicionais empresas. A Sega anunciava o seu console de 32 bits e a Nintendo dava um passo mais largo, indo direto para o mundo dos 64 bits. Parecia que tudo iria continuar do mesmo modo; a Nintendo dominando o mercado, a Sega ficando em segundo plano e a Sony, como outras empresas que tentaram entrar no mercado, não passaria do primeiro ano. Mas não foi isso que ocorreu. Enquanto as outras apostavam no CD como mídia, a Big N continuou com os ultrapassados e caros cartuchos, dando um tiro no próprio pé, já que muitas produtoras haviam anunciado que dariam prioridade a nova mídia, por ser mais barato trabalhar com CD's. Produtoras como Capcom, Konami e Squaresoft (atual Square Enix) começaram a migrar fortemente para o novato Playstation, deixando a Nintendo a ver navios. Eram vários os motivos que justificavam esta migração, entre eles, a política da Sony em aceitar qualquer tipo de jogo e a imensa facilidade que era trabalhar com o novo hardware. Um ano após o lançamento dos três consoles, a Nintendo perdia de vez o posto de líder absoluta. Mal sabíamos que estava para começar a Via Cruzes da Big N.

## DO CUBO ÀS ESTRELAS

A Sega estava cada vez mais perdendo terreno e os seus dois últimos consoles, Sega Saturn e Dreamcast, apesar de serem ótimos consoles, não estavam agradando e as vendas estavam cada vez menores. Do outro lado, a Sony só crescia e a cada dia, mais consoles Playstation eram vendidos e novas séries surgiam no console. A Nintendo por sua vez, tentava de todas as maneiras recuperar a liderança, mas com o tempo passando, foi percebendo que continuar trabalhando com cartuchos não tinha sido uma boa escolha. Nem mesmo suas melhores franquias conseguiram fazer frente a Sony. Em 1999, a Sega anunciava que estava fora do mercado de hardware, a Sony anunciava o sucessor do Playstation e um grande ponto de interrogação aparecia na cabeça dos figurões da Nintendo: "O que faremos agora?". Era preciso corrigir os erros da geração Nintendo 64 e para isso, Shigeru Miyamoto e cia. teriam que passar muitas noites em claro.

O mundo 128 bits estava para chegar, uma nova empresa anunciara a sua entrada no mercado de hardware e a Nintendo sabia que agora, o trabalho seria muito mais pesado. A Nintendo só lançaria o seu novo produto em 2001, chegando na mesma época que o inédito Xbox, console da Microsoft. O Playstation 2 já estava no mercado há um ano e continuando o imenso sucesso de seu irmão mais velho. Mesmo, finalmente, deixando os defasados e caros cartuchos de lado, mais uma vez a Nintendo optou por uma mídia diferente das demais. Enquanto as outras optaram pelo uso do DVD comum, a Nintendo utilizou em seus jogos o Mini-DVD, uma mídia com capacidade muito inferior que um disco comum. Relativamente isso não causou grandes problemas, a não ser o fato de que com isso, seria impossível usar o Game Cube como DVD Player, algo que era possível com os outros dois concorrentes. Entre outros motivos, a Nintendo continuava amargando a segunda colocação na guerra de hardware, e agora, havia um novo console desejando seu lugar no pódio.

A geração 128 bits ficou marcada pela desistência da Sega e pelo monstruoso sucesso do Playstation 2. Nintendo e Microsoft brigavam por fora para ver quem ficava com a segunda posição. Ao menos aqui, a Nintendo levou uma certa vantagem contra a empresa do Bill Gates. Mas ela sabia que a Microsoft não entrava num mercado apenas para ser coadjuvante, e se ela não encontrasse logo uma solução acabaria perdendo também o segundo lugar. A solução encontrada veio com o codinome Revolution, que seria conhecido mais tarde como Nintendo Wii. Enquanto Sony e Microsoft revelavam ao mundo seus novos aparelhos, a Nintendo continuava fazendo mistério com seu novo projeto. Principalmente em relação ao joystick do console. A única coisa que eles falavam é que mudariam a maneira de jogarmos. O mistério continuou até a E3 de 2006, quando finalmente o mundo conheceu o Nintendo Wii e seu revolucionário controle com sensor de movimento. A Nintendo finalmente estava voltando a sua velha forma e o Nintendo Wii foi um sucesso absoluto. Inclusive, recuperou o posto de líder e dominou o mercado mundial como sendo o console mais vendido da atualidade com mais de 50 milhões de unidades.

## OS PORTÁTEIS GAME BOY E NINTENDO DS

Não da para falar da Nintendo sem mencionar seus "consoles de mão". O primeiro, como já mencionado no inicio desta matéria, foi o Game & Watch. Mas, em 1989, foi lançado o primeiro Game Boy, o console de mão que faria a Nintendo dominar indiscutivelmente o mercado de portáteis. Este primeiro Game Boy possuía uma tela P&B de cristal liquido e seus jogos eram os mais simples possíveis. Tetris foi o primeiro jogo lançado e o que ajudou a popularizar o console. A Nintendo renovou o aparelho com duas versões: 1) o Game Boy Pocket, 30% menor e consumo menor de energia; 2) o Game Boy Light, versão exclusiva do Japão e agora com luz interna, possibilitando jogar no escuro.

Em 1998, foi lançado o Game Boy Color. A grande diferença para o console anterior, é que agora era possível rodar jogos em cores -além dos jogos do primeiro Game Boy- e um menor consumo de energia. Mas o hardware ainda era de 8 bits, o qual só foi mudado com a chegada do Game Boy Advance em 2001. Contando agora com um hardware de 32 bits, no qual era possível criar jogos com qualidade gráfica igual ao do Super Nes, tela de cristal liquido com 2,9" e som estéreo. Mudando do tradicional formato vertical para o horizontal, ganhou dois novos botões superiores, R e L, e continuava dando suporte aos jogos dos Game Boys anteriores. Dois anos mais tarde, a Nintendo o reformulou, trazendo de volta a luz interna e mudando o seu formato. Chamado de Game Boy Advance SP, agora ele estava menor e era possível dobra-lo para guarda-lo. Mas havia perdido a sua retrocompatibilidade e aceitava apenas os jogos do GBA. Logo em seguida, em 2005, recebeu mais uma modificação, sendo chamado agora de Game Boy Advance Micro. Continuava sendo o mesmo Game Boy Advance, mas agora bem menor e com uma tela LCD muito mais nítida. Trouxe também a possibilidade de trocar sua frente, que era destacável.

As vendas dos portáteis cresciam mais e mais a cada novo modelo lançado e tudo indicava que em breve teríamos o anúncio de um novo Game Boy. Mas pegando todos de surpresa, foi anunciado um portátil totalmente diferente e com outro nome, o Nintendo DS. As diferenças entre o novo portátil e os outros Game Boys eram gritantes. Principalmente as duas novas telas, uma delas sendo sensível ao toque e essencial para a nova jogabilidade. Além disso, foi incluído um microfone, também essencial em alguns jogos, como, por exemplo, o sucesso Nintendogs. Foram lançados mais dois modelos atualizando o primeiro DS; o Nintendo DS Lite, apenas um pouco mais fino e mais bonito e o Nintendo DSi, agora contando com uma câmera integrada. Já são mais de 100 milhões de Nintendo DS vendidos no mundo todo, confirmando toda a supremacia Nintendo no mundo dos portáteis.

## WII WOULD LIKE TO PLAY

Dificilmente uma outra empresa fará pelos games tudo o que a Big N já fez e ainda faz. Atua neste mercado praticamente desde o inicio da vida dos jogos eletrônicos, lá na longínqua década de 70. Hoje, seus produtos são comercializados em mais de 120 países e já vendeu mais de 1 bilhão de consoles, incluindo os portáteis e consoles de mesa. Sua marca esta avaliada em quase 8 bilhões de dólares. No Japão, tem um valor de mercado cotado em mais ou menos 70 bilhões de dólares. Números que fazem muitas empresas (e não só as de games) morrerem de inveja. Criou séries de extremo sucesso, entre elas estão os jogos de sua mascote Mario, e as séries Legend of Zelda e Metroid. Nós gamers, agradecemos por todos os seus produtos e que a Big N continue fazendo este sucesso todo por mais "um monte" de 120 anos.

Seção

# Desabafo

POR EL TENORIO

## Até que a morte nos separe

Em um casamento deve haver reciprocidade, união, compreensão, fidelidade e um monte de coisas mais que não citarei agora. O caso é que durante algum tempo eu fui casado, sim, este é um fato real, causo acontecido na minha vida, como não tenho o telefone do SBT para ir ao "Casos de família", me viro com vocês pobres leitores da Press Start.

Minha história de amor começou há quase dois anos, não sei a data ao certo, foi amor à primeira vista, encheu os meus olhos, as curvas, a tez branca como a neve, bonito de se olhar, gostoso de tocar. Ah, nem adianta eu continuar nesse chove mas não molha, vocês leitores da Press já estão cansados de saber que o "casamento" do qual eu falo não é com uma mulher do sexo feminino estrogenada e progesteronizada. Minha história de amor é com um Xbox 360 (coisa de nerd...) e seus jogos deliciosos.

Eu era um feliz proprietário de uma caixa do tio Bill, meu sogrão, por assim dizer, chegava do serviço todo alegre a pegar o controle e começar a diversão desenfreada; Forza 2, Gears of War, Halo 3... medalhões e mais medalhões que me divertiam durante horas. A nossa primeira briga veio quando tive de estudar mais, ficamos separados por algum tempo, um bom tempo, porém "ela" foi compreensiva comigo e reatamos após as últimas provas. Divertimos-nos a valer (não é sessão da tarde, mas...) por dias, foi eterno enquanto durou, pena a eternidade ser finita. Uma nova onda de provas acometeu-se sobre mim de tal maneira que deixei minha "parceira" de jogatina encostada de lado mais uma vez. Talvez eu tenha deixado de lado demais, fui desatencioso e quando fui dar por mim meu irmão, meu próprio irmão! Estava com a minha caixa se refestelando e eu que estava no PC a trabalhar, nada via, até o dia em que tudo se desfez:

- "Ela morreu...". Dissera meu irmão no momento fatídico.

Sim, minha Caixa havia batido as botas, três luzinhas anunciaram o triste fim do nosso relacionamento, conferi todos os cabos e nada, nenhum dos truques para revivê-la deram certo. Fui acometido do terrível mal das 3 luzes vermelhas, só quem viveu esse momento triste é que sabe o que passei, ainda mais quando se é um assalariado que fez das tripas coração para o casamento acontecer.

Sem mais teatrinho, fato é que o problema das luzes vermelhas, mais conhecido como 3RL, acomete uma grande parte da comunidade gamer caixista e não importa a versão, Falcon, Jasper ou Jaspion, se não é 3RL é o erro generalizado E74.

Sobre os problemas da Microsoft e as 3RL quase todos sabemos de cor e salteado, no início ela negava até a morte e o número de pessoas com o problema só aumentava, chegou-se a falar da quantidade de mais de 30% de aparelhos com o problema, enquanto eles falavam numa quantidade "normal" de 5% de consoles problemáticos, já no final de 2006 a Microsoft teve de reconhecer que o número de problemas era mais alto que o normal e aumentar a garantia do aparelho para 12 meses, posteriormente para 3 anos, atitude adotada também aqui no Brasil para o kit nacional e por certo tempo os caixistas ficaram despreocupados, ainda mais quando em outubro de 2007 anunciaram o fim das 3RL com a placa Falcon... não, ainda não... outubro de 2008 Jasper e realmente pouco se ouve falar das luzes vermelhas, porém a morte tem novo nome e se chama E74. Aguardamos que em outubro desse ano todas as promessas sejam cumpridas e os problemas (crônicos) sejam sanados. É realmente uma pena que um console tão bom tenha esse problema que afasta tantos e tantos possíveis compradores, ainda mais por erro de engenharia do projeto do console. Quando algum console dominava uma geração era por uma simples razão, ter os melhores jogos, não importando de que forma a fabricante conseguia isso, nessa geração, um dos fatores que não colocaram o Xbox 360 na liderança mundial é esse problema insolúvel até o momento, não que seja o único, mas contribuiu consideravelmente.

Agora, não pense que só os proprietários do Xbox 360 que passam a noite a chorar pelo leite derramado, o PS3 também tem sua cota de amargurados com o novo famoso do mundo gamer, o YLOD, Yellow Lights of Dead, neste caso a luz só mudou de cor de vermelha para amarela, porque o problema é praticamente o mesmo, um erro generalizado e vital do sistema. O que circula pela internet é que o fato começou a partir da atualização 2.40 de firmware, o console trava na tela da XMB – Xross Media Bar ou então não liga mais após a reiniciação, no entanto, fato verdadeiro é que ninguém sabe ao certo quando começou o problema e qual a gravidade dele quantitativamente. E essa falta de divulgação e aferição do problema faz com que a fabricante não abra os olhos para o problema o que ocasiona o descontentamento por parte dos usuários de ter de arcar com o prejuízo de um aparelho que não deveria ter este tipo de problema.

# W-indie

## O Mundo Independente

POR JULIANNA ISABELE

Existem pessoas que passam horas das suas vidas atirando loucamente em coisas feias que dizem ser aliens, existem pessoas que adoram salvar princesas e existe o grupo que adora se encontrar com garotas anime, se comunicando por texto com elas e uma mão ocupada...e...anh, existe ainda o grupo de pessoas que adoram ficar com a cara colada no PC em algum jogo aparentemente sem sentido nenhum.

A boa notícia é que a coluna Indie dessa edição da Press Start foi feita com todo amor e carinho pra quem adora coisas viciantes.

A má notícia....bom, recomendo ler apenas quando tiverem bastante tempo livre.

## Dino Run

Qualquer pessoa que já jogou aqueles jogos side-scrollers anos 90 conhece bem esses jogos de correr loucamente da esquerda pra direita, fugindo de algo muito malvado e feio que pode te atingir a qualquer minuto. Essa é basicamente a parte do jogo que todo mundo tem certa familiaridade, aquele tom de old school.

A parte interessante do jogo chega quando você fica extremamente perto da morte, do doom, do final, de onde surgiram todos os filmes de dinossauros e aperta o botão de turbo. Aquela sensação de perigo, de tensão, se mistura com o sentimento de grandeza que bate quando você cospe na cara do perigo, e é exatamente nisso que Dino Run é tão bom.

Deixando o fator 'MEUDEUSVOUMORRERRUUUN!' de lado e falando sobre o jogo em si, vale citar a ótima pixel art e a trilha sonora 8-bit que cai como uma luva, sem contar que você pode vestir seu dinossauro. Com chapéus. Sério. Chapéus. Mas, como nada é perfeito (nem dinossauros usando chapéus, infelizmente), o sistema de level desse jogo também não é tão bom. Você pode upar seu dinossauro e deixar ele correndo mais, ou pulando mais, coisas assim, o que pode acabar um pouco com a diversão do jogo, tornando obrigatório ficar passando tempo upando seu bichinho, o que pode ser meio chato, tanto para o modo multiplayer quanto para o jogo mesmo.

Mesmo com essa falhas, Dino Run continua sendo um ótimo jogo e com toda certeza, vale todas as horas que você vai gastar deixando seu dinossaurinho fofinho ou escapando da morte.

Confira o video!

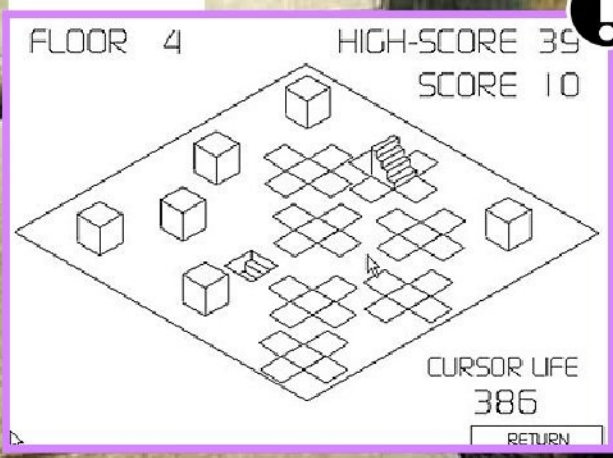
## BunniBunni - How we First Met

Em BunniBunni, você é um coelho com uma coroa, o que obviamente te coloca no papel de herói que misteriosamente vai parar em uma ilha que precisa ser restaurada. O enredo é basicamente isso, tem a garotinha que você se apaixona e precisa comprar presentes pra agradar ela (sim, coelhos parecem ser uma espécie bem materialista) e vocês acabam casando, enquanto você descobre seu poder de controlar coelhos, raposas e pandas, como se o único sentido da vida deles fosse pegar pedras e madeira pra você, trabalhando por pouca comida.

É um jogo triste, desse ponto de vista. Também preciso citar a falta de caráter do personagem principal, porque mesmo estando apaixonado pela coelha fofinha, ele aceita ver o strip da coelha pirata. Absurdo isso. Não tem muito como definir um gênero pra BunniBunni, mas é uma coisa meio warcraft com o elemento fofura e coelhas que se vestem de piratas fazendo um strip pra você, não sei direito se existe um nome específico. Tem uma interface bem intuitiva, som agradável e é inteiro point and click.

Confira o video!

## Cursor 10

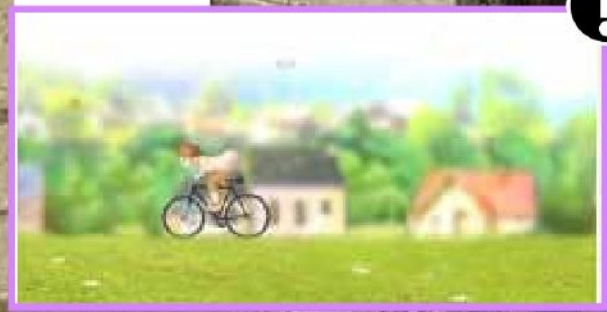



Cursor 10 tem uma interface bem simples. Mas só isso é simples no jogo. Basicamente, você tem 10 vidas, dez cursores (?). O objetivo do jogo é ir clickando nas escadas sem morrer e ir subindo de level. Até aí, muito simples.

Só que seus cursores precisam cooperar entre eles. Toda vez que você morre ou o tempo de vida do seu cursor acaba, o outro entra em ação e tudo que seu cursor já morto fez vai aparecendo na tela e você vai interagindo com isso. Não entendi direito o que eu expliquei, então assistam esse vídeo e tentem entender:

Confira o video!

## Orisinal



Infelizmente, de uns tempos pra cá não são lançados muitos jogos no Orisinal, mas por sorte, a quantidade de jogos que o site tem já é o bastante pra passar um bom tempo em frente o PC, tentando entrar para o ranking.

A sacada desse site é a arte maravilhosa que acompanha os jogos, que são em sua maioria, muito simples, o que os torna viciantes ao mesmo tempo em que são carismáticos.

Confira o video!

## Machinarium

Machinarium é um adventure point-and-click, criado por Jakub Dvorsky. Já jogou Sam & Max? Então. Cada porta, cada ambiente possue um puzzle que pode te prender por semanas, então é bom uma dose de paciência e calma nesses momentos em que a única coisa que vem a cabeça é 'Ah...então eu só precisava apertar esse botãozinho'.

Logo de cara, não lembrar de Samorost (que também tem uma sequência: Samorost 2) é praticamente impossível. A ambientação é parecida, mesmo Samorost sendo um mundo meio louco de macro-fotografia e Machinarium tendo um estilo mais 'rabiscado', mais caótico, com um clima mais pós apocalíptico.

O jogo conta a história de um robôzinho, mas sem nenhuma palavra falada ou escrita. Os robôs se comunicam por onomatopéias que provavelmente eu só vou entender em futuro distante e os motivos mais complexos aparecem em animaçõeszinhas curtas. A jogabilidade, diferente dos outros point-and-clicks, te deixa apenas interagir com o que está ao alcance do protagonista, o que acaba deixando o jogo meio tedioso por ficar esperando as animações, mas é uma solução ótima pra galera que adorava resolver puzzles spammeando a tela com clicks. Machinarium não só vicia com seus puzzles que variam em dificuldade mas como um todo, um game inteligente que provávelmente pode ser considerado como um marco nos jogos de aventura. Custa 20 dólares e está disponível no seu site oficial, assim como na steam.

Confira o video!

POR MÁRCIO S. FRAGA E RAPHAEL FRANCK

# REWINDER!

**Séries clássicas, grandes histórias. Descubra o que o tempo fez com jogos que marcaram nossas vidas**

## SONIC

Sonic é melhor que Mario! Em fóruns e comunidades de games isso é praticamente unânime. O ouriço azul foi criado para concorrer com o mais bem sucedido dos encanadores da história, Mario Bros. A Sega já possuía uma espécie de mascote, Alex Kid, mas faltava carisma a esse personagem algo que tinha de sobra no personagem da Nintendo. Foi então que em 1990 a Sega desenvolveu algo diferente, com várias propostas desde coelhos a cachorros, foi o pequeno ouriço o escolhido. A criação de Yuji Naka, Sonic The Hedgehog, foi lançada em 1991 para Mega Drive e logo de cara foi um sucesso. O então chamado Sonic 1 ao lado de Sonic 2 e 3 foram os games da série que mais fizeram sucesso e trazem boas lembranças aos gamers da velha guarda.

A jogabilidade da série é a fórmula básica dos jogos de plataforma, pule, colete itens e corra, mas em Sonic a velocidade sempre foi primordial. Há exceções, pois ainda temos os spin-off da série baseado em puzzles estilo tetris, pinballs, corrida e jogos de tabuleiros. Sonic the Hedehog até hoje recebe conversões para celulares, como a mais recente para Iphone, porém esses ports nunca acrescentam alguma novidade deixando o game obsoleto para os padrões atuais, pois o bom mesmo era jogar o primeiro título do ouriço no hardware original.

A linha de jogos de Sonic é imensa. Sonic Adventure, Sonic the Fighters, Sonic Heroes etc. Devido ao fracasso dos consoles da Sega (Sega-Saturn e DreamCast) a empresa se retirou do mercado de hardware, dedicando-se apenas a desenvolver jogos. Foi por esse motivo que Sonic foi produzido para várias plataformas, como Playstation 2, Xbox, GameCube e até protagonizou um jogo com Mario, algo que parecia impossível na época da guerra dos 16bits.

## A ARMA SECRETA

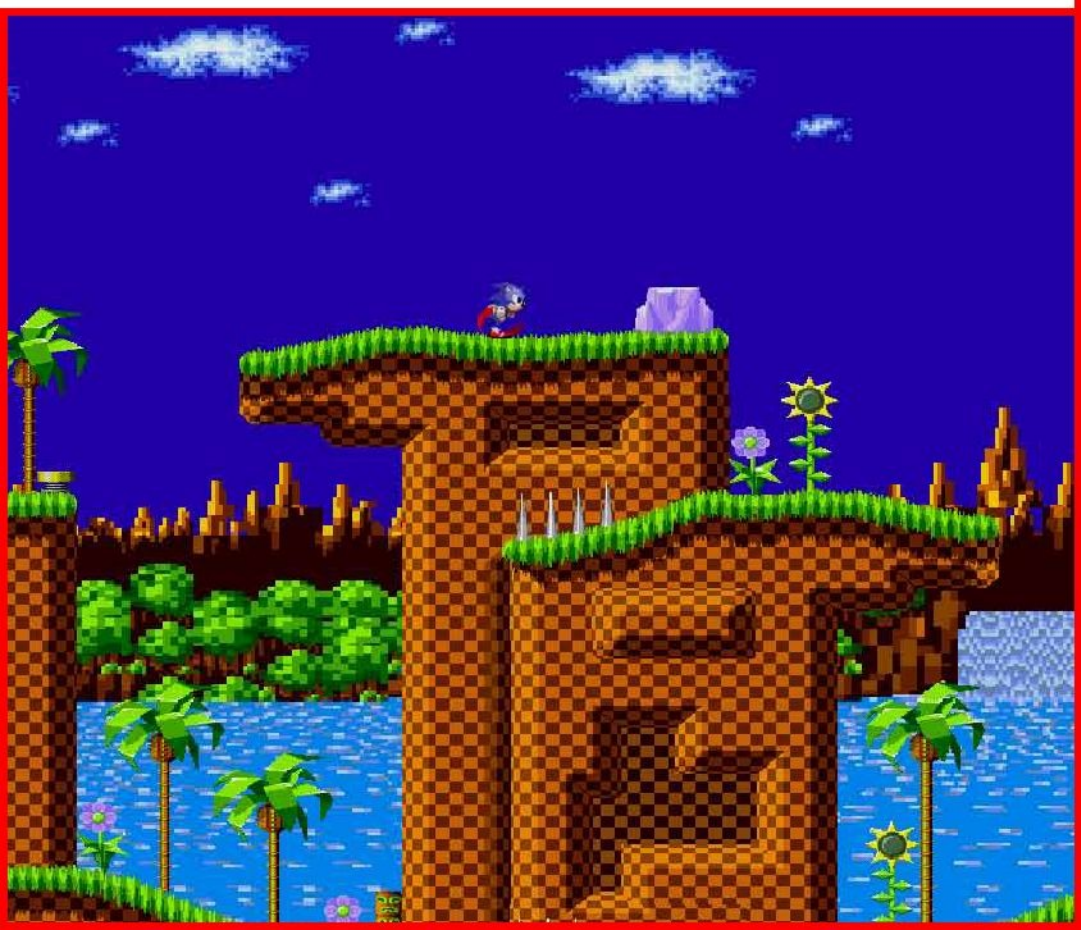
Até o final da década de 80 a Nintendo dominava o mercado de videogames, nenhuma empresa conseguia bater de frente com inventora de Mario. A Sega uma empresa até então de 700 milhões de dólares, não parecia uma ameaça para Nintendo. A Sega lançou o Master System para competir com o NES, porém teve que se contentar com uma fatia bem pequena do mercado. Mas uma reviravolta aconteceu em 1989, quando foi lançado no Japão o Mega Drive (Genesis nos EUA), o primeiro console de 16 bits com gráficos e sons incríveis. Junto com o console foi lançado um adaptador chamado de Power Base Converter. Por apenas 35 dólares era possível jogar os games do Master System no novo console da Sega.

O preço original do Genesis era de 199 dólares e no seu lançamento era possível encontrar ótimos jogos como Altered Beast. A Nintendo encontrou seu verdadeiro rival, David Sheeff relata em seu livro "Os metres do jogo" o slogan provocativo da Sega que dizia o seguinte: "O Genesis da Sega faz o que o NES não faz". Estava preparado o terreno do que seria conhecida como a guerra dos 16bits.

Os primeiros anos do Mega Drive não foram fáceis já que os jogos do aparelho eram poucas conversões de sucessos de máquinas de arcades, diferente da fartura de jogos do NES que já tinha uma enorme base instalada de aparelhos nos EUA. A Sega sabia que precisava de um grande jogo, investiu milhões para contratar Michael Jackson criando o clássico Moonwalker (veja Press Start! 3), mas nem o ídolo da music pop fez as vendas do 16bits alavancarem.

A Sega persistiu. Pesquisas na época indicavam que jogadores mais velhos preferiam o Genesis. Enquanto a Nintendo ainda projetava seu novo console, a Sega fazia parcerias para lançar mais jogos. Oito milhões foram investidos para contratar Joe Montana e lançar Joe Montana 2: Sports Football, que reproduzia comentários do locutor. Depois vieram outros títulos como Fantasia e Castle of Illusion, jogos baseados nas aventuras de Mickey Mouse, resultados de um acordo com a Disney.

Muitas empresas tiraram proveito da entrada do Genesis no mercado. A Eletronic Arts em 1990 conseguiu que seus lançamentos para o Genesis fossem responsáveis por um quarto de suas vendas totais de softwares. Porém o grande trunfo da Sega viria de um jogo próprio e original. A Nintendo entra na briga dos 16 bits em 1990 no Japão com o lançamento do Super Famicon, porém somente em 1991 ela lançaria o Super Nes nos EUA, criando uma lacuna para a Sega crescer. E Exatamente em



Os títulos mencionados são apenas a ponta do iceberg, Sonic possui mais de 100 títulos entre, spin-offs, ports, remakes e continuações. A marca já vendeu mais de 50 milhões de jogos e em junho completou 18 anos de existência. Citarei os jogos mais influentes da série, os principais motivos do sucesso inicial e da tão alarmada queda na qualidade da franquia ao longo dos anos.

### SONIC THE HEDGEHOG

*Lançamento : 1991*
*Plataforma : Mega Drive/Master System/Game Gear*

Foi onde tudo começou, um cientista maluco conhecido como Dr. Eggman (nos EUA conhecido inicialmente como Dr. Ivo Robotinik, o nome russo se origina do período pós guerra fria quando o jogo foi lançado) queria dominar o mundo transformando todos os animais do planeta em robôs. Cada fase do game era dividido em três níveis. Um detalhe! Aqui não existe continues e nem passwords é necessário chegar até o final e caso os continues zerem, você terá que começar tudo de novo. E quem não se lembra de Green Hill Zone e sua fantástica trilha. A versão para Master System apresenta pequenas diferenças em relação à versão do console de 16bits, como as fases Bridge Zone e Jungle Zone, porém a fantástica e perturbadora Labyrinth Zone está presente.

### SONIC THE HEDGEHOG 2

*Lançamento : 1992*
*Plataforma : Mega Drive/Master System/Game Gear*

Sonic retorna com tudo e mais rápido do que nunca, agora com um amigo, a raposa Tails. Possui a essência do primeiro título loopings, moedas e as mais diversas plataformas. Mais um bom trabalho do Sonic Team. Jogo com duas opções de jogadores simultâneos, uma com tela dividida (splitscreen) onde tudo fica diminuto demais e outra no modo principal de jogo com os personagens na mesma tela simultaneamente. Essa última opção infelizmente não garante boa diversão, pois apenas um dos jogadores possui o controle real do jogo, enquanto o outro tenta acompanhá-lo. Diferente da primeira versão, esse segundo episódio no Master System era bem diferente da versão do Genesis, a maior decepção foi a impossibilidade de se controlar a raposa Tails no console 8 bits.

## SONIC CD

*Lançamento : 1993*
*Plataforma : Sega CD/PC*

No jogo há várias placas que contêm a indicação "Past" ou "Future" e quando se toca nelas, Sonic poderá viajar no tempo atingindo altas velocidades. A principal novidade está na presença de cut scenes animadas, aproveitando-se o maior espaço de armazenamento do CD. Além de Sonic e Robtinik, entra em cena a imitação do herói, Metal Sonic que seqüestra Amy the Rose uma fã de Sonic. Cabe ao herói resgatar a donzela.

## SONIC THE HEDGEHOG 3

*Lançamento : 1994*
*Plataforma : Mega Drive*

Outro capítulo da luta entre o ouriço e Dr. Robotnik, no jogo o vilão tenta remontar a mortífera Death Egg Machine para acabar com Sonic. Os modos multiplayer continuam presentes e agora com mais opções de jogo.

## SONIC E KNUCKLES

*Lançamento : 1994*
*Plataforma : Mega Drive*

Outro bom jogo em side-scroll, neste game era possível encaixar outras versões de Sonic no cartucho um recurso inédito na época e jogar com Knuckles em Sonic 2 é impagável.

1991 a Sega lança Sonic The Hedgehog criado por um estúdio recém formado intitulado de Sonic Team (veja boxes).

O principal motivo para se comprar um videogame de 16 bits passou a ser o ouriço azul. David Sheeff também conta que em seu livro que a sega "declarou que [Sonic] era o jogo mais rápido da história". As vendas do console da sega alavancaram, o lançamento de Sonic foi o motivo pelo qual o Genesis ultrapassou a marca de 1 milhão de consoles vendidos nos EUA em 1991. A Sega a manteve uma disputa acirrada com a Nintendo até 1992.

O jornalista Steven L. Kent , com tradução de André Franco no site Loading Time, afirma em seu livro The Ultimate History of Videogames: "Sonic foi um sucesso imediato, e muitos consumidores que por lealdade esperavam o Super Nes, agora decidiram comprar o Genesis. Após se esforçar por mais de um ano, a Sega repentinamente estava experimentando o sucesso ". Quando a Nintendo percebeu o quanto Sonic era ameaçador entrou pra valer na briga lançando Super Mario World pouco tempo depois do lançamento do primeiro Sonic. A Sega reagiu, baixou o preço do aparelho para 149 dólares, e passou a oferecer Sonic junto com o console, impulsionando as vendas de seu hardware. Super Mario World tinha sido lançado, porém apesar da profundidade do jogo o mesmo não apresentava grandes novidades em relação aos antecessores. Assim Sonic se consagrou como ícone dos games e uma das melhores franquias da era 16 bits. Ao se considerar que a base mundial de hardwares da Nintendo na era SNES e Wii atualmente são semelhantes, em torno de 50 milhões de consoles, percebe-se claramente como a franquia Mario deixou a marca Sonic comer poeira com o passar dos anos.

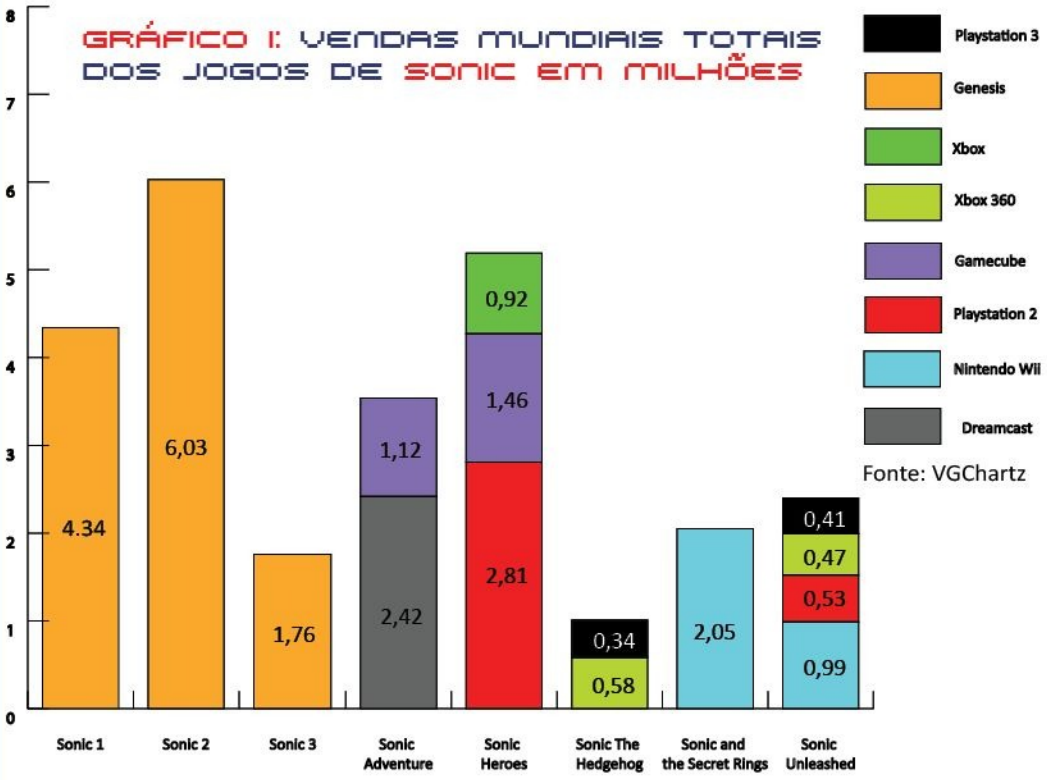
## LADEIRA ABAIXO

Muito se tem comentado sobre a queda na qualidade da série, mas poucos analisaram esse fato mais detalhadamente. Sonic de fato fez um grande sucesso de público e de crítica na era 8-16bits, e a qualidade dos jogos nessa época era inquestionável. O que ocorreu com o Sonic Team? Como a Sega deixou o único mascote que enfrentou Mario de igual para igual cair em uma espiral de frustrações e fracassos? Existem muitas explicações, mas principal delas é que Sonic continua a produzir dinheiro, e muito. Mesmo com jogos fracos e medianos a marca continua a fazer relativo sucesso em todo o mundo.

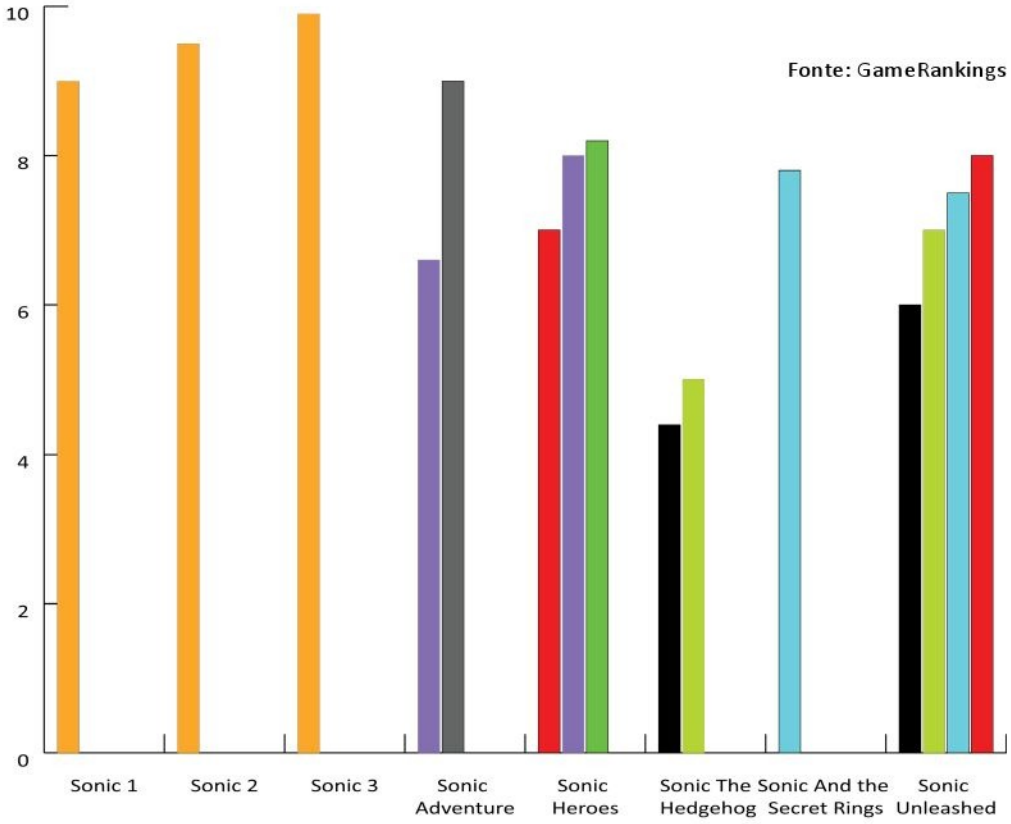
Com a saída da Sega do setor de hardwares e sua entrada no mundo multiplataforma o nicho de mercado da empresa expandiu-se consideravelmente. O Genesis foi o console de maior sucesso da empresa, estabelecendo uma base de cerca de 30 milhões de unidades, comparativamente os X-box, PS2 Gamecube, X-box 360, PS3 e Wii já possuem juntos uma base instalada de quase 300 milhões de unidades. Comercialmente não faz mais sentido para Sega agregar valor a seus videogames com franquias exclusivas de alta qualidade como a Nintendo faz com a série Mario, simplesmente porque a Sega não possui mais console próprio.

No gráfico 1 percebe-se que os principais jogos de plataforma Sonic continuam a vender quase tanto como no passado. Os três principais jogos de Sonic the Hedgehog da era 16 bits venderam mundialmente juntos 12,13 milhões de unidades, os três últimos jogos multiplataforma, além de Sonic and the Secret Rings, alcançaram mundialmente um total de vendas de 10,56 milhões de unidades. Todos os jogos presentes no gráfico possuem mais de 09 meses de lançados.

Existe, entretanto, uma grande diferença aqui, ao se comparar a base de hardwares instalada nas duas situações os novos jogos de Sonic deveriam ter vendido algo em torno de 65 milhões de unidades! Impossível? Segundo o VGChartz Mario Kart original do SNES vendeu mundialmente 8,76 milhões de unidades, Mario Kart Wii já ultrapassou a marca de 17 milhões de unidades e as vendas continuam a todo vapor!



## GRÁFICO 2: EVOLUÇÃO DAS NOTAS DOS CRÍTICOS SOBRE OS JOGOS DE SONIC




## POLÍTICA DE QUALIDADE

Outra justificativa para o fracasso da Sega em manter a qualidade de sua principal franquia é a estratégia de desenvolvimento aplicada pela empresa. Segundo o polêmico analista de mercado de tecnologia Sean Malstrom em seu texto "Birdmen and the Casual Fallacy", a maioria das desenvolvedoras de games third parties utilizam o modelo mais simples de desenvolvimento de software, o de queda d'água, também conhecido como modelo em cascata. A produção é o mais importante, utilizando seus recursos da forma mais eficiente possível. A equipe de desenvolvimento esta sob constante pressão para entregar resultados trimestrais, o que acarreta em jogos feitos às pressas.

Nesse modelo o progresso de uma fase do desenvolvimento para a próxima se da de uma forma seqüencialmente ordenada e rígida. As primeiras versões operacionais do software são obtidas nas etapas finais do processo, o que na maioria das vezes dificulta a realização de testes.

Algumas empresas possuem um diferencial e vão além, oferecendo ao cliente algo surpreendente, com uma qualidade acima da média. Segundo o mesmo autor a Nintendo e a Blizzard são bons exemplos. Os jogos third-party em geral possuem um maior caráter de aposta, enquanto os jogos dessas duas empresas na maioria das vezes alcançam um nível de qualidade que os tornam mais vendáveis, conquistando uma imensa lealdade do consumidor.

Segundo Sean Malstrom Nintendo e Blizzard priorizam e executam com esmero o modelo espiral de desenvolvimento de software, onde a satisfação do cliente é o mais importante. Isto leva a atrasos na produção, cancelamento de projetos e testes constantes. O resultado é um produto que cria usuários entusiasmados. Não existe registro melhor do que esse para provar isso na prática.

O modelo em espiral facilita a realização de mudanças inevitáveis que o desenvolvimento de um software geralmente exige. Outra característica importante é que cada ciclo de desenvolvimento é encerrado por uma operação de revisão, onde todos os produtos do ciclo são avaliados, inclusive o plano para o próximo ciclo.

Segundo Sean Malstrom muitas companhias sabem que sua atual produção com base no método de queda d'água tem um futuro de aumento de custos e diminuição de interesse por parte do consumidor. Os jogos em alta definição estão aumentando a correnteza na direção do desenvolvimento de queda d'água devido principalmente ao aumento dos custos de recursos digitais. Com mais ênfase no modelo de produção, jogos menos criativos serão gerados, isso explica como a indústria vem produzindo seqüências de jogos aos montes, enquanto os custos de desenvolvimento aumentam a cada geração.

No gráfico 2 fica evidente a queda na qualidade da franquia Sonic. A evolução das notas atribuídas por críticos e usuários aos jogos estilo plataforma da série vem caindo ao longo do tempo. Não há como negar que a série está "correndo" ladeira abaixo. Outros dados interessantes podem ser visualizados, como uma maior quantidade e qualidade dos jogos da série nos consoles da Nintendo, que sempre tiveram um apelo maior entre os mais jovens. Isso demonstra que a Sega vem priorizando o público infantil em detrimento do público adulto que cresceu jogando os jogos clássicos de Sonic.

Percebe-se nos gráficos que os jogos onde era possível se jogar apenas com Sonic e priorizaram uma jogabilidade essencialmente veloz em detrimento de combates e exploração foram melhor recebidos, como os jogos clássicos 2D, Sonic Adventure e a versão Secret Rings do Wii

### SONIC LABYRINTH

*Lançamento : 1995*
*Plataforma : Game Gear*

Robotnik - de novo ele - rouba os sapatos de Sonic que terá que passar por labirintos, nesse game faltou a velocidade, a principal característica da série.

### SONIC 3D BLAST

*Lançamento : 1996*
*Plataforma: Mega Drive / Saturn / PC*

Embora possua 3D no nome esse jogo na verdade possui visão isométrica, que passa a sensação de profundidade se assemelhando à um jogo 3D, como em Sonic Labyrinth e Super Mario RPG. Foi o primeiro jogo da série que não foi desenvolvido pela Sega, mas pela empresa britânica Traveller's Talles que depois criou o mediano Sonic R. Possui uma jogabilidade mais confusa quando comparado aos jogos clássicos, mais não deixa de ser um bom jogo.

### SONIC THE FIGHTERS

*Lançamento : 1996*
*Plataforma : Arcade Sega Model 2b*

Sonic estréia nos rings. O game tem boas expressões faciais, porém bugs gráficos e uma limitada opção de jogo. Um projeto frustrante, pois se alguém quiser se divertir com algum jogo de luta com certeza não escolherá Sonic the Figthers.

## SONIC R

*Lançamento : 1997*
*Plataforma : Sega Saturn*

Produzido pela Traveller's Tales e lançado originalmente para Saturn o jogo de corrida de Sonic não utiliza nenhum tipo de automóvel. Uma verdadeira maratona em alta velocidade, não é o melhor game da franquia, mas permite alguns momentos de distração.

## SONIC ADVENTURE

*Lançamento : 1998*
*Plataforma : Dreamcast*

A Sega lançou o Dreamcast, o primeiro console de 64 bits com um desempenho de 128 bits do mundo, e no pacote vinha o game Sonic Adventure. Finalmente é lançado um Sonic 3D (de verdade) música digitalizada, por sinal uma trilha sonora excelente. Certamente é o melhor game do ouriço no mundo dos polígonos. Posteriormente lançaram um port para PC e Game Cube intitulado Sonic Adventure DX que possui missões extras e a possibilidade de se destravar alguns jogos de Sonic do Game Gear, mas infelizmente, mesmo sendo lançado para plataformas mais poderosas manteve os mesmos defeitos da versão original, como câmera confusa e slowndowns freqüentes.

## SONIC POCKET ADVENTURE

*Lançamento : 1999*
*Plataforma : Neo Geo Pocket*

Remake do segundo título de Mega drive, foi lançado para Neo Geo Pocket. Foi o primeiro título do herói para um console que não era da Sega.

# TIME DOS SONHOS

Não existe fórmula pronta para se desenvolver um bom jogo. Entretanto, antes de qualquer coisa é preciso ter uma boa equipe de trabalho. E isso era o que não faltava no estúdio Sonic Team original, responsável pelos primeiros jogos clássicos 2D de Sonic (veja boxes). Dos principais integrantes desse time apenas Reiko Kodama continua ligada diretamente à Sega, e ainda assim não contribui mais para a franquia Sonic. Yuji Naka infelizmente conseguiu manchar o seu currículo participando como produtor do horrendo Sonic the Hedgehog, versão comemorativa de 15 anos da série, lançada para 360 e PS3.

## YUJI NAKA

*Função : Programador*

Nascido em 7 de setembro de 1965, Naka foi quem liderou o Sonic Team e programou o jogo do ouriço. Após o sucesso de Sonic the Hedgehog, tornou-se produtor e atou em vários clássicos da Sega como Nights into Dreams, Phanstasy Star, Sonic Adventure entre outros. Em 2006 fundou seu próprio estúdio chamado de Prope Corporation o qual é Diretor e CEO, sendo o principal cliente do estúdio ninguém mais que a própria Sega.

## NAOTO OSHIMA

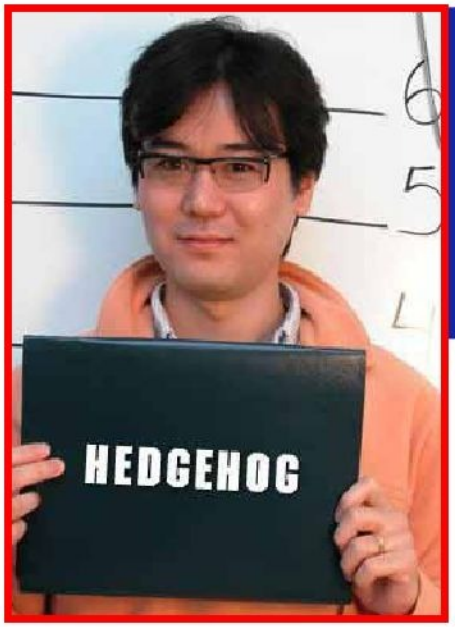
*Função: Designer de personagens*

Nascido em 26 de janeiro de 1964, só ficaria conhecido após o dia 23 de junho de 1991, quando foi lançado Sonic The Hedgehog para Mega Drive. Foi ele o responsável pelo designer de Sonic e também dirigiu títulos de sucesso da Sega como Sonic Cd e Nights. Fundou em 1999 sua empresa, a Artoon, que desenvolveu jogos para Playstation 2, Xbox, Playstation 3 e Nintendo DS onde Oshima trabalhou com Shigeru Miyamoto e Satoru Iwata, como produtor de Yoshi's Island DS. O título mais recente da empresa é Span Smasher para Nintendo Wii. Noato Oshima ainda atua como designer de personagens sendo que o game mais recente que trabalhou nessa função foi Away Shuffle Dungeon para Nintendo DS, desenvolvido por sua empresa e a Mistwalker de Hironobu "Final Fantasy" Sakaguchi, o jogo ainda contou com a trilha sonora de Nobuo Uematsu.

## MASATO NAKAMURA

*Função: Compositor*

Masato Nakamura, nascido em 1 de outubro de 1958, fundou a banda Dreams Come True em 1988. Nakamura é o grande responsável por um dos maiores clássicos da Game Music, afinal qual o jogador que não sabe assoviar Green Hill Zone? Nakamura continua com a banda DCT, o álbum mais recente do grupo é "Do You Dreams Come True?" lançado em março de 2009.




O grande responsável pelas fases de Sonic continuou com o trabalho de principal designer da série em Sonic 2, 3 e Sonic e Knuckles permanecendo na franquia até 1994, mas ainda deu uma pontinha em Sonic 3d blast , Sonic Xtreme e Sonic R. Saiu do Sonic Team em 2002, foi para Naughty Dog e contribuiu com a série Jak and Daxter. Seu o trabalho mais recente é Uncharted: Drake's Fortune, um dos melhores jogos do PS3, o qual atuou como designer.

## HIROKAZU YASUHARA

*Função: Designer de Jogo*

## REIKO KODAMA

*Função: Designer Gráfico*

Kodama começou trabalhando com design de personagens em jogos como Alex Kid, trabalhou com o ouriço azul até Sonic 2, depois disso retornou à série Phantasy Star. Produziu jogos como Skies of Arcadia e Project Altered Beast . A dama dos RPG's continua na Sega e seu último trabalho foi 7th Dragon para Nintendo DS que foi bem recebido no Japão.

## EXISTE SALVAÇÃO PARA SONIC?

Em julho desse ano o Vice Presidente de Marketing da Sega, Sean Ratcliffe, disparou diversas desculpas para continuar lucrando rápido sem se preocupar com o futuro da franquia. O mesmo alegou que a qualidade dos jogos Sonic aumentará apenas com o passar do tempo, e afirmou que levantar uma franquia é algo que não pode ser feito de um dia para o outro. Colocou também o público infantil como foco principal da franquia, em suas próprias palavras: "I think Sonic Unleashed was very well received by the kids.", traduzindo: Acredito que Sonic Unleashed foi muito bem recebido pelas crianças.

Entretanto, a Sega ainda sabe fazer bons jogos. Seu similar de GTA IV, Yakuza 3 (Ryu ga Gotoku 3) do PS3, fez um grande sucesso no Japão, chegando a atingir a nota 38/40 na criteriosa revista de games japonesa Famitsu. Contribuindo inclusive para o aumento nas vendas do console da Sony no início de 2009. O paradigma é simples, jogos velozes exigem uma jogabilidade simples e intuitiva, coisa que os jogos 3D de Sonic nunca conseguiram realizar com competência. Outra prova disso é que os jogos estilo plataforma para portáteis nunca fugiram da clássica jogabilidade 2D, e talvez por isso não tenham sofrido uma queda tão acentuada em sua qualidade. A Sega parece ter finalmente percebido isso, e já prepara, ao que tudo indica, uma surpresa para os fã de Sonic com o Project Needlemouse. Com frases como "A velocidade está de volta", "Em uma aventura inédita 2D", e "Criada a partir do zero", ainda existe a esperança de que a Sega possa colocar a série de volta nos trilhos.

A atual situação financeira da Sega não é nada agradável. O primeiro relatório financeiro quadrimestral da empresa apontou uma redução no total de unidades de softwares vendidas em 2009. Foram 6,89 milhões de unidades vendidas no mesmo período do ano passado contra 2,65 milhões desse ano. O lançamento de Yakuza 3 pouco antes desse período em 2008 alavancou as vendas. A queda de 62% nas vendas foi assombrosa!

Os fãs de Sonic não podem obrigar a Sega a melhorar a qualidade de seus títulos. A única esperança é que os acionistas engravatados da empresa olhem para o lucro absurdo gerado pela franquia Mario para a Nintendo. Seus bolsos comecem a coçar, suas cabeças comecem a imaginar que a marca Sonic poderia produzir o mesmo ou até mais, e seus corações gamers, se é que eles têm um, passem a pulsar na mesma freqüência de Sonic correndo através da Green Hill Zone. Fazendo uma analogia ao nome do novo álbum da banda de Masato Nakamura, "Do You Dreams Come True?". Poderia nosso sonho se tornar realidade Sega?

### SONIC SHUFFLE

*Lançamento : 2000*
*Plataforma : Dreamcast*

Hã? Como? Sonic Party? Sim! Esse game apesar de uma abertura legal, não tem a característica básica de Sonic, a velocidade. É o jogo no estilo Mario Party e longe de ser uma cópia sem graça da franquia da Nintendo. Jogue no modo multiplayer e terá bons momentos de diversão, mas com o tempo você esquecerá esse título.

### SONIC ADVENTURE 2

*Lançamento : 2001*
*Plataforma : Dreamcast*

Embora muitos questionem se esse versão foi melhor que a anterior, o Sonic Team caprichou, afinal era o aniversário de 10 anos do ouriço. O jogo foi bem trabalhado tecnicamente com gráficos caprichados e músicas marcantes.

### SONIC ADVANCE

*Lançamento : 2002*
*Plataforma : Game boy Advance*

Primeiro jogo de Sonic para um console Nintendo, o personagem da Sega volta ao mundo 2D com estilo. Sprites aprimorados, uma boa variação de jogo com os modos Story, Versus, Time-attack e Chao Garden. O portátil recebeu nos anos posteriores as sequências Sonic Advance 2 e 3.

## SONIC BATTLE

*Lançamento : 2003*
*Plataforma : Game Boy Advance*

Sonic em seu segundo, e mais bem sucedido, game de luta. O jogo conta com a participação de vários personagens da série como Tails, Shadow, Rage, Amy entre outros.

## SONIC HEROES

*Lançamento : 2004*
*Plataforma : Ps2 / Game Cube / Xbox / Pc*

Sonic desbrava novos territórios nesse primeiro jogo multiplataforma da série. A reunião dos heróis está feita, na campanha single player você pode controlar o líder de um time de três personagens, podendo alternar o controle entre eles. Cada personagem da equipe possui uma habilidade específica, são elas velocidade (speed), vôo (fly) e força (power). Desnecessário dizer qual o atributo de Sonic. Infelizmente é apenas mais um jogo mediano, pois mantém as mesmas falhas dos jogos 3D da série, como câmera e jogabilidade confusas

## SONIC RUSH

*Lançamento : 2005*
*Plataforma : Nintendo DS*

Sonic encontrou sua nova casa e retornou aos velhos moldes: plataforma side-scrolling de alta velocidade. E entra mais uma personagem, Blaze The Cat. O interessante aqui é que os gráficos são majoritariamente 2D durante as fases, sendo que as batalhas contra os chefes apresentam jogabilidade e gráficos 3D. A continuação Sonic Rush Adventure manteve a qualidade do original. Ambos são indispensáveis para os donos de DS que apreciam um bom jogo de plataforma.

## SONIC AND THE BLACK KNIGHT

*Lançamento : 2009*
*Plataforma : Nintendo Wii*

Último jogo de plataforma da série. Possui gráficos interessantes, uma boa sensação de velocidade e uma trilha sonora razoável. Entretanto, oferece uma jogabilidade enfadonha e batalhas tediosas contra os chefes. Sonic com espada? Achou estranho? Eu também.

## SONIC RIDERS

*Lançamento : 2006*
*Plataforma : Ps2 / Game Cube / Xbox / PC*

Sonic atinge altas velocidades, fazendo drift em airboards, uma tentativa frustrante de renovar a série.

## SONIC THE HEDGEHOG

*Lançamento : 2006*
*Plataforma : Ps3 /Xbox 360*

Aniversário de 15 anos de Sonic, então surge um novo título. O ouriço estréia na nova geração de consoles, seria a volta triunfal do personagem..., porém não deu certo. O jogo apresenta diversos problemas, entre eles, a amaldiçoada câmera 3D.

## SONIC THE SECRET RINGS

*Lançamento : 2007*
*Plataforma : Nintendo Wii*

Um dos melhores jogos de Sonic desde os tempos áureos do nosso herói, mas ainda longe de ser um clássico ou algo indispensável. The Secret Rings não faz feio, desde Sonic 3D Blast o ouriço não protagonizava um game sozinho.

## SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

*Lançamento : 2007*
*Plataforma : Nintendo Wii*

Primeiro jogo da Bioware para portáteis. Sonic estréia no estilo RPG. O jogo concentra sua história no rapto de Kunukcles e das famosas esmeraldas. Jogo teve boa repercussão na crítica com elogios principalmente sobre os gráficos. O game tem como base a jogabilidade típica de RPG, exploração de ambientes, puzzles e combates por turnos. Você controla o personagem com a Stylus e os botões para realizar certas ações. O jogo também apresenta Shade, um personagem novo no universo de Sonic.

## SONIC UNLEASHED

*Lançamento : 2008*
*Plataforma : Wii / Ps2 / Ps3 / Xbox 360*

A Sega desenvolveu um game engine (motor gráfico) específico para esse jogo, aperfeiçoando detalhes gráficos especialmente de luminosidade. Mas não adiantou muito, a idéia de criar dois sistemas de jogabilidade, a clássica 2D durante o dia e uma 3D lenta e com mais combates durante a noite, quando Sonic se transforma em uma espécie de "lobisomem", não agradou os fãs mais fervorosos. O jogo fez relativo sucesso entre a criançada, mas não atingiu a qualidade esperada depois do fiasco de Sonic the Hedehog.

# Retroviews

POR JAY SANTANA

## IN A GALAXY FAR FAR AWAY...

Knights of the Old Republic, ou simplesmente KoTOR foi um marco. Esse jogo começou acertando antes de sua total concepção, me refiro a união que deu origem a tal tema, Lucas Arts e seu vasto conhecimento da força com Bioware a criadora de jogos muito conhecidos como MDK, Baldur´s Gate e o mais recente sucesso entre eles, Mass Efect. Uma obra prima era palpite certo.

Lançado em Julho de 2003 para o Xbox, Kotor cumpriu a linhagem de sucesso de seus produtores e desenvovedores nascendo clássico, mérito que pende tanto por sua jogabilidade simples quanto por sua historia reveladora dentre a trama de Star Wars. O jogo se passa há 4000 anos antes da cronologia normal de Star Wars Episode I: The Phantom Menace e relata a ascensão do lado negro pelas mãos de Darth Malak, onde ataca as forças da Republica com força enorme, gerando medo e desespero dentre os Jedis.

Assim o jogo começa, sua nave está sob ataque das forças de Malak e fugir por sua vida é um bom começo de aventura. Confrome o enredo avança, mais e mais da mitologia de Star Wars é adicionada e aquele desejo antigo de ser um Jedi ou um Sith se torna real nas rédeas desse game.

# STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

## QUE A FORÇA ESTEJA COM VOCÊ, OU NÃO.

Bem e mal sempre foram fatorespredominante na vida de um Jedi. Quem conhece a franquia já sabe que emoções negativas são precursoraspra uma possível mudança na força e achar o lado negro mais interessante é questão de tempo pra quem segue o caminho da força. No avançar do game seu personagem será um Jedi, mas mesmo antes disso acontecer a batalha entre os dois lados da força estão em você. Tudo o que fizer, com quem e o que fala irão afetar a personalidade do seu herói.

Algumas quests irão testar qual lado fala mais alto em você, proteger ou entregar certos personagens ameaçados por caçadores de recompensa são alguns exemplos. Isso é o que torna KoTOR tão eficiente, ele foge do clichê antigo do protagonista bom e caridoso, entregando o poder da escolha nas suas mãos. Ser um Jedi ou mudar para o outro lado pode acontecer e inclusive mudar o rumo da história, só depende de você.

E quem imaginou que lugares do universo dos filmes estariam no game acertou, KoTOR te leva entre alguns dos mais conhecidos planetas da série como Tatooine, Dantooine, Kashyyyk, Korriban, Manaan, Rakata Prime e Taris onde você e seus companheiros de aventura passamem sua jornada a procura das Star Maps, fragmentos de mapas que juntos o levam ao paradeiro da Star Forge, fortaleza de mesmo nome das forças armadas de Darth Malak.

Com gráficos na medida e uma historia que expande muito da mitologia de Star Wars em seu currículo, fica difícil não encher o peito e soltar elogios para o game. Mesmo até na forma de "ser" um RPG KoTOR mostra um certo grau de homogeneidade, ficando difícil distinguir as vezes o que fala mais alto, se é a ação ou o modo de jogo mais reprimido do Role Playing, porem vale muito a pena jogar e rejogar esse clássico que fez tanto sucesso de criticas em sua época e é lembrado até hoje.

# DUNE II: BATTLE FOR ARRAKIS

**Plataforma:** Mega Drive
**Desenvolvimento:** Westwood ST.
**Publicação:** Virgin Interactive
**Gênero:** Beat 'em up
**Lançamento:** 1993

**Raphael Franck:** Alguém se lembra do filme Duna de David Lynch? Então o romance de ficção cientifica de Frank Hebert? Complicado? Então alguém se lembra de algum jogo da Westwood que não seja Command e Conquer? Caso a resposta seja não, está mais que na hora de você conhecer Dune II, jogo inspirado no filme de David Lynch que por sua vez foi inspirado no romance de mesmo nome de Frank Hebert. Dune II foi lançado para Mega drive quando Eletronic Arts nem sonhava em comprar a Westwood. Dune II pode ser considerado o precursor do gênero Real Time Strategy. Os comandos são básicos e precisos e com certeza serviu como referência para futuros títulos como Warcraft, Command e Conquer. Você opera unidades, constrói edifícios e da mesma maneira o sistema de conseguir recursos com certos tipos de unidades também está presente aqui, assim como o objetivo central de destruir a base inimiga, ou seja, construa, lute, arme estratégias e vença. Com certeza é um título que proporciona diversão. Agora se você é daquele que detesta esse tipo de jogo o que tenho a dizer é: Uma pena, pois não sabe o que está perdendo, porque jogar um game que representa um gênero e deixou um legado é apreciar que tem de melhor em espécie de "retrogamers" o jogo possui versões para DOS e Amiga, o título recebeu um remake intitulado Dune 2000. Nosso amigo Murak recomenda o filme, então não fique na dúvida assista e jogue.

NOTA 7,5

# CONTRA III: THE ALIEN WARS

**Plataforma:** Super Nintendo
**Desenvolvimento:** Konami
**Publicação:** Konami
**Gênero:** Tiro/plataforma
**Lançamento:** 1992

**Juniel Pereira** A guerra contra os seres invasores está declarada! Nesse game de tiro/plataforma produzido pela Konami o que importa é tentar se manter vivo e não pense que será uma tarefa fácil. Pois os seus amigos alienígenas vem pra cima de você com tudo, quem já jogou já sabe, encostou morreu! As fases como é de praxe da série Contra, é repleta de tiros e inimigos vindo por todos os lados em cenários representam muito bem o clima de um futuro devastado. Muitos tipos de disparos são disponibilizados no decorrer das fases que passam voando pelo cenário e cabe a você derrubá-los e pegá-los, porém só é possível andar com um por vez. Bombas também são disponibilizadas como arma secundária que detonam tudo que estiver no cenário pra lhe tirar do sufoco. O game apresenta um bom nível de desafios com chefes imensos e que o atacam de várias maneiras diferentes, ao todo são oito fases a serem completadas e que tem que ser terminadas sem muitas mortes pois se zerar os continue independente da fase que você estiver terá que recomeçar do primeiro estágio.Simplesmente desafiante!

NOTA 8,5

# BOMBERMAN IV

**Plataforma:** Super Nintendo
**Desenvolvimento:** Hudson
**Publicação:** Hudson
**Gênero:** Ação/Puzzle
**Lançamento:** 1996

9,0 NOTA

**Juniel Pereira:** O bombástico personagem da Hudson protagoniza uma de suas melhores aventuras no SNES, a fórmula continua a mesma dos jogos anteriores: sair plantando bombas pelo cenário enquanto coleta itens e derrota todos os inimigos das fases para abrir o próximo portal para a fase seguinte. Um conceito aparentemente simples e que divertia por horas, os itens encontrados davam um upgrade no personagem como andar mais rápido, aumentar o poder de alcance das bombas, colocar mais de uma bomba ao mesmo tempo e em poucos minutos ninguém te parava mais. Algumas criaturinhas do cenário após derrotados deixava uma espécie de ovo que ao tocá-lo nascia novamente como uma montaria e em cada fase eles possuem habilidades distintas! Ao todo eram quatro dimensões a serem exploradas cada uma contando com 8 níveis. As fases em si eram cheia de cores e embora não se diferenciem muito, as doses de desafios ficavam nos inimigos que em cada nível possuem habilidades diferentes ainda podia-se encontrar personagens semelhantes a você presos e que podiam ser libertados, mas no final das contas não lhe ajudavam muito.No penúltimo nível de cada dimensão tínhamos subchefes que eram só um "aperetivo" para o verdadeiro boss da dimensão que eram enormes e aumentavam a dose de desafios. O singleplay do game era divertido, mas o bom mesmo era jogar o game no two player combinar bombas para forma outros com letras que tinham diversos tipos de alcance, alguém Lembra da bomba "H"? que sua explosão abrangia quase todo o cenário?e ainda tínhamos o descompromissado modo Battle com único objetivo de explodir seus adversário, simplesmente um clássico.

# ROCK AND ROLL RACING

**Plataforma:** Mega Drive
**Desenvolvimento:** Blizzard
**Publicação:** Interplay Entertainment
**Gênero:** Corrida
**Lançamento:** 1993

8,0 NOTA

**Don Vagner:** Simples como o bom e velho Rock and Roll deve ser, este jogaço fez muito sucesso quando foi lançado em 1992. A trilha sonora é o destaque do jogo contando com clássicos do rock, como por exemplo, Iron Man do Black Sabbath. As corridas são disputadas em vários planetas e você deve utilizar diversos tipos de armas e armadilhas assassinas para atrapalhar os outros 3 competidores. Lembra muito Twisted Metal, mas em 2D.

# BEETLE ADVENTURE RACING

**Plataforma:** Nintendo 64
**Desenvolvimento:** Paradigm Ent.
**Publicação:** EA Sports
**Gênero:** Corrida
**Lançamento:** 1999

Márcio Fraga: Embora a tradução do título seja no mínimo hilária (algo como "Se aventurando pilotando um fusca") a Eletronics Arts permitiu que utilizassem na produção do jogo a game engine da famosa série Need for Speed, e verdade seja dita, aventura é o que não falta aqui.

Da mesma desenvolvedora da inovadora série Stuntman, onde um dublê automobilístico precisa realizar loucuras no volante como determina um diretor de cinema, Beetle Adventure mais parece uma mistura de Need for Speed com Mario Kart e uma pitada de São Francisco Rush. Com uma jogabilidade arcade só existe uma opção de veículo, o "novo" modelo do fusca em várias versões, até como carro de policia. O diferencial fica por conta dos inúmeros atalhos com pistas muito bem boladas, gráficos caprichados e saltos fenomenais onde é possível até colidir com um helicóptero, é sério! São seis pistas em ambientes inusitados, como na praia, dentro de um vulcão em erupção, no deserto e dentro de uma casa mal assombrada... O único item que afeta a jogabilidade nos modos single player é a caixa de turbo, basta tocar nela e o carro acelera horrores. Caixas especiais estão espalhadas pelos inúmeros atalhos, colete todas para habilitar cheats (trapaças), como diferentes (e esquisitos) modos de visão e mudanças no ambiente do jogo.

Os primeiros veículos são lentos, mas a cada nova versão de fusca habilitada, completando o modo Championship em suas diversas dificuldades, o jogo ganha muita velocidade e jogabilidade vai melhorando também. O jogo brilha mesmo na parte gráfica, é muito difícil perceber o cenário se formando no horizonte ou algum slowdown, a qualidade e detalhes dos ambientes eram um espetáculo para a época. A parte sonora deixa a desejar devido às limitações de recursos da mídia usada na época (cartucho), com músicas repetitivas é o único critério que desaponta. Mas certamente, escapando da larva fervente ou realizando saltos estratosféricos, você não vai se preocupar muito com o som.

São duas opções de multiplayer, uma semelhante ao modo battle de Mario Kart 64 com split screen e até quatro jogadores simultâneos, com itens como mísseis e invencibilidade, embora interessante não empolga durante muito tempo pela falta de variedade. Ao se coletar todas as caixas de bonus em cada pista no modo Championship sem ser desqualificado, habilitam-se novas arenas nesse modo. A segunda opção é um versus para dois jogadores nas pistas principais. Infelizmente não é possível terminar o jogo no modo principal com um amigo disputando com outros carros controlados pela CPU como no clássico Top Gear e no próprio Mario Kart 64, mas isso se justifica pela alta qualidade dos gráficos.

Para conseguir os dois melhores carros do jogo é necessário terminar o standard Championship, um novo modo bonus surgirá, complete o mesmo para habilitar o Fusca Polícia, que tem a vantagem desleal reduzir a velocidade dos adversários ao ligar a sirene. Ao terminar Expert Championship habilita-se o Fusca Alien, que também é muito veloz. Beetle Adventure Rancing é o típico jogo que só não se transformou em um hit pela pequena base de hardware instalada. Se o jogo tivesse sido lançado para PS1 ou até mesmo para o PC, hoje teríamos Beetle Adventure "Undergrounds" aos montes, com pistas ainda mais extraordinárias, como dentro da Muralha da China ou em placas de icebergs. É uma pena que não tenha se transformado em uma série, o consolo é esperar o seu lançamento no canal Wiiware para relembrar esse clássico do N64.

NOTA 8,5

# BRIGANDINE: THE LEGEND OF FORSENA

**Plataformas:** Playstation
**Desenvolvimento:** Hearty Robin
**Publicação:** Atlus
**Gênero:** Estratégia/RPG
**Lançamento:** 1998

**Leon Cleveland:** Brigandine é um SRPG pouco conhecido, lançado para Playstation. A história é simples: Cador, oficial do Reino de Almekia envenena a mente de Zemeckis, general do mesmo reino para se rebelar contra a coroa e estabelecer um império onde ele seria o imperador. Após feita a revolução, o mundo mergulha numa caótica guerra entre vários reinos, com suas diferentes ambições e objetivos. 6 Reinos disponíveis para jogo (1 secreto), Brigandine se mostra um RPG estratégico de respeito. O gameplay lembra muito o jogo de tabuleiro War. Cada reino tem seu turno e você deve conquistar as fortalezas inimigas, mas, óbviamente, as batalhas não são travadas com dados, mas sim em batalhas táticas até 3x3 generais e monstros, usados como soldados. Gráficamente falando, o jogo é bonito, trazendo sprites bem detalhados. O som é bem feito, com músicas bem compostas e efeitos sonoros bem colocados. A decepção fica por conta das cenas de batalha, que são num 3D fraquíssimo, mesmo para a época lançada e para o limite de anos (tempo de jogo), que após atingido, é "game over".

NOTA 8,5

# MONSTER RANCHER II

**Plataformas:** Playstation
**Desenvolvimento:** Tecmo
**Publicação:** Tecmo
**Gênero:** Monster Breeding/RPG
**Lançamento:** 1999

NOTA 9,0

**Leon Cleveland:** Monster Rancher 2 é o supra-sumo dos Breeding Games. Lançado em 1999 (98, no Japão) pela Tecmo, o segundo jogo da série veio para estabelecer, de fato, a supremacia nos jogos de monstros. Como um bom breeding game, o objetivo do jogo é criar, cuidar e batalhar com monstros. O grande diferencial fica por conta dos métodos de se obter esses monstros, o ponto crucial do jogo: CDs. A cada CD usado, um monstro com características diferentes nasce, aumentando muito a diversão do jogo. Além disso, é possível usar um save de Monster Rancher 1 para obter um "clone" do monstro que era treinado. Os fatores estéticos do games são bons também. Gráficos excelentes, trilha sonora bem composta e arranjada, design interessante de monstros (alguns com referência à filmes e jogos da própria Tecmo). Apesar da elevada dificuldade e da repetitividade das músicas, Monster Rancher 2 é uma boa pedida para todos os oldschool de plantão.

# LUIGI'S MANSION

POR RAPHAEL FRANCK

**Plataforma:** Gamecube
**Desenvolvimento:** Nintendo
**Publicação:** Nintendo
**Gênero:** Plataforma
**Lançamento:** 2001

O Primeiro título lançado para GameCube e o primeiro jogo que terminei da já saudosa geração dos 128 bits. Luigi viveu durante toda sua vida a sombra de Mario, estreou sua carreira solo no Cubo mágico da Nintendo. Mario aqui não faz falta nenhuma, o encanador de roupa vermelha é lembrado nos gritinhos apavorantes de Luigi, objetos pessoais espalhados pelas fases e no final do jogo.

A história do game é a seguinte: Luigi ganha uma mansão em um concurso e pede a companhia de seu irmão que acaba sendo seqüestrado. Mas antes que você pense que está sozinho, entra um personagem novo em cena. O professor E.Gadd que lhe concede um "game boy horror" que serve como um tipo de comunicador entre os dois personagens, entre outras funções como; teletransportar por espelhos localizados em pontos específicos da mansão, assumir uma visão do jogo em primeira pessoa, um radar de fantasmas e fornece informações de alguns elementos da nova casa de Luigi. Há também outra arma super importante, um tipo de aspirador de pó, que na verdade aspira fantasmas, é quando nosso queridíssimo encanador de roupa esverdeada assume o papel de Ghostbusters.

Para controlar Luigi utiliza as duas alavancas ao mesmo tempo, mas nada muito complicado, a Nintendo fez os comandos com qualidade é praticamente intuitivo jogar Luigi's Mansion, o jogo não chega se totalmente linear, porém não é muito difícil saber o que tem que fazer ao caminhar pelos corredores escuros. Luigi's Mansion também não é muito difícil, resolva algumas tarefas importantes e vasculhar bem os cenários já que tudo é praticamente móvel.

Quanto ao visual do jogo é sem palavras, claro estamos falando de um jogo de 8 anos de idade, mas ainda é possível apreciar o visual do jogo com grande nível de detalhes. O som do jogo é outro destaque com clima "fúnebre", assim como outras canções, clássicas da franquia Mario, tocadas por fantasmas. Luigi's Mansion só comete um erro ao ser curto de mais, em um ou dois dias você termina o jogo, até aqueles que não têm muito tempo para jogar consegue finalizar o jogo em uma semana no máximo. Contudo não vá pensando que é um jogo dispensável é preciso experimentar para tirar suas conclusões.

Já se passou praticamente 8 anos desde seu lançamento e ainda sim é um título obrigatório da geração passada não só para nintendistas, mas para todos aqueles que apreciam um bom game. Simplesmente outro ponto para o Tio "Miya" e a Big N.

NOTA 8,0

# THE GHOSTBUSTERS! THE VIDEOGAME

POR DON VAGNER

**Plataforma:** Playstation 2
**Desenvolvedora:** Red Fly Studio
**Publicação:** Atari
**Gênero:** Ação
**Lançamento:** 2009

## QUEM VOCÊS IRÃO CHAMAR?

Quando liguei o Playstation 2 e a introdução do jogo começou, duas coisas passaram pela minha cabeça: 1) Todas as vezes que sentava em frente à TV para assistir ao filme na Sessão da Tarde; e 2) Preciso comprar urgentemente os filmes em DVD. A história do jogo dá continuação aos dois filmes anteriores e todos os 4 caça-fantasmas representados pelos próprios atores originais estão presentes, incluindo a bonitinha Janine. Mas, não jogamos com nenhum deles. Antes de o jogo começar, devemos escolher entre um rapaz e uma garota (ambos sem nome). Muitos fãs poderão torcer o nariz por não poder jogar com os personagens principais, mas isto não atrapalha em nada o jogo. E na verdade, até causa uma imersão maior, pois quem é que nunca quis caçar fantasmas ao lado dos caçadores originais? Os gráficos ficaram um show à parte. Os personagens são retratados em caricaturas, os fantasmas estão fieis aos filmes e até as armas estão idênticas, com destaque especial para a arma de prótons e seus raios coloridos. Contrariando a máxima de que todo game baseado em filme tende ao fracasso, o jogo diverte do inicio ao fim. Principalmente porque o jogo é muito mais do que um simples "encontre o fantasma e atire nele". Há diversos elementos de adventure, onde é preciso analisar várias partes do cenário atrás de objetos e dicas preciosas sobre os fantasmas que assombram determinado local. As batalhas contra os chefes, além de muito divertidas, nos colocam ainda mais dentro dos filmes. Quando travamos o feixe de prótons nos chefes, é iniciado um embate de resistência, igualmente como ocorria nos filmes. A diferença, é que no jogo, aparece uma seta indicando em qual direção devemos movimentar o direcional analógico direito, a fim de esgotar as forças do inimigo. Após isso, é só jogar a armadilha e dar um fim no ectoplasma. Todos os personagens estão com seus trejeitos fielmente representados. As hilárias piadas do quarteto também estão presentes no jogo. Provavelmente, este é um dos últimos grandes jogos a serem lançados para Playstation 2, e sem dúvida alguma, vai entrar na lista dos jogos obrigatórios do console.

# LITTLE KING'S STORY

POR JOÃO VITOR

**Plataforma:** Wii
**Desenvolvedora:** CING/Town Factory
**Publicação:** XSEED Games
**Gênero:** RPG/RTS
**Lançamento:** 2009

Little King´s Story nasceu da parceria de um verdadeiro "Dream Team" de game designers japoneses: Yasuhiro Wada, criador da série Harvest Moon com o estúdio CING (formado por ex-funcionários do aclamado estúdio Level-5). Portanto, a expectativa criada em cima do jogo não fora menor do que o peso dos nomes envolvidos neste. Após algumas horas de jogo vemos que o resultado final não poderia ser diferente: somos cativados e rendidos aos encantos deste game majestoso.

Embalada ao som do Bolero de Ravel, a história é contada de maneira sutil e em sincronia com o compasso da música. O pequeno rei, então um garotinho perdido no meio da floresta, descobre a tal "Mágica Coroa Dourada", que lhe dá a legitimidade de comandar a modéstia vila de Alpoko, formada de início por três ministros excêntricos e um pequeno bando de vagabundos. Seus fiéis ministros o auxiliarão em suas tarefas, além de designarem os objetivos a serem cumpridos. De imediato, percebemos o bom-humor presente em todo o jogo. Desde o Cavaleiro Howser e sua fiel vaca, que lhe serve como montaria (os dois possuem um dialeto próprio à base de "Moo, moo, moo"), até o insano Padre Kampbell, que trabalha para fazer previsões demoníacas sobre o futuro do pobre rei. Além de muitos outros súditos bizarros deste reinado.

A trilha sonora do jogo é composta, em sua totalidade, por composições em instrumental e arranjos de música clássica. Em todas as circunstâncias, as canções do game são de um bom gosto ímpar. Talvez pela própria mecânica de jogo, algumas canções tornem-se mais cansativas, pela repetição de cenários. Porém, até que você se canse destas, provavelmente você estará perto de dominar o mundo do game.

Os controles do game buscam referências em duas fórmulas consagradas: a expansão de cidades de Animal Crossing e o comando de pelotões no estilo de Pikmin - dois games clássicos para quem curte a Nintendo. Apesar da resposta boa dos controles, além da câmera do jogo ser bem amigável, é no combate com chefes e em momentos que exigem mais do jogador que percebemos a equivocada escolha da equipe de produção do game de não utilizar o Pointer do Wii Remote nos controles. Não serão poucos os momentos em que você ordenará fazendeiros lutarem contra dragões e soldados colherem nabos, quando você queria que fosse o contrário. Uma vez que a direção do reizinho é que determinará para onde irá sua tropa, surgem constantes momentos de frustração e imprecisão.

O game evolui de uma forma que depende da estratégia do jogador em formar um exército versátil, além de uma capacidade (um pouco limitada) para gerenciamento do Reino. Além da dominação territorial contra reinados rivais, as side quests do game proporcionam uma longevidade na jornada. Além de outros extras muito bem vindos, como a coleta de pinturas perdidas, na qual você descobre artworks conceituais de criaturas e estilos do game. Inclusive, o porta retrato do reizinho ao melhor estilo Andy Warhol (aquelas 4 fotos iguais de cores diferentes, lembram?) virou plano de fundo do desktop de meu PC.

A produtora utilizou-se de recursos engenhosos, para compensar o limitado hardware do console, em relação aos visuais. O colorido prevalece no game, e as texturas, apesar de simples, carregam bastantes efeitos de luz e neon, proporcionando uma experiência muito bonita visualmente. No geral, a impressão que se dá, é a de que estamos jogando um jogo pintado à base de tinta aquarela.

Little King´s Story é a prova de que para se fazer um bom game, não precisa fazer jorrar rios de sangue, nem fuzilar alienígenas ou invadir planetas. Ele cativa pela simplicidade e muito bom humor. Os grandes pecados do game são a imprecisão dos controles em certos momentos e o gerenciamento das cidades, que poderiam exigir um pouco mais do jogador. Mas no geral, trata-se do primeiro jogo obrigatório do ano para o WII e uma das grandes revelações desse ano.

**8,5**
**NOTA**

# KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS

**Plataforma:** Nintendo DS
**Desenvolvimento:** Square Enix, h.a.n.d.
**Publicação (EUA):** Square Enix, Disney Interactive
**Gênero:** RPG de ação
**Lançamento (EUA):** 29 de Setembro de 2009

POR SAMUEL R. AURAS

Ah, Kingdom Hearts. Como fã da série que sou, acompanho Kingdom Hearts desde o primeiro jogo no Playstation 2, passando pelo Game Boy Advance e agora pelo Nintendo DS. Kingdom Hearts: 358/2 Days, ou apenas "Days", como vou chamá-lo daqui pra frente, é um jogo feito pra contar um pedaço da história que estava faltando, mas que também possui um sistema de jogo sólido, ótimos gráficos e trilha sonora que vai partir muito do gosto pessoal. Mas vamos por partes.

## A TRAMA POR TRÁS DA TRAMA

Tem muita gente que acha que, por se tratar de um jogo da Disney, Kingdom Hearts possui uma história infantil ou simples. Quem joga e se interessa pela história sabe que é exatamente o contrário, Kingdom Hearts possui uma trama complexa e com temas suficientemente adultos, se explorados mais a fundo. Uma criança ainda pode muito bem aproveitar o jogo só pra ver o Donald e o Pateta lutando contra monstrinhos, mas é nos detalhes da história que Kingdom Hearts acha seu valor.

Days veio pra contar a história por trás do grupo de vilões, inimigos centrais do segundo e terceiro episódios da série: Kingdom Hearts: Chain of Memories e Kingdom Hearts II, respectivamente. E que jeito melhor de fazer isso que colocar o jogador na pele destes vilões? A história desse jogo conta, um dia de cada vez, a rotina da Organization XIII, os treze (...ou quatorze?) vilões liderados por Xemnas e seu braço direito, Saix. Através dos dias, o jogador descobre detalhes interligados com a trama dos jogos anteriores que nem a mente mais imaginativa teria desconfiado. É um prazer indescritível poder jogar com os vilões, e ver como tudo aconteceu estando do lado deles.

A história de KH: Days, apesar de ótima, às vezes é um pouco demorada pra avançar. Até bem perto do final, fica aquela sensação de que você jogou, jogou, mas não aconteceu assim tanta coisa. No fim das contas a história é bem satisfatória, especialmente para os fãs da série – jogadores de primeira viagem, porém, provavelmente não vão entender absolutamente nada.

## O SISTEMA DE JOGO

O principal fator em um videogame é provavelmente o gameplay, a conexão primária entre o jogador e o jogo em si. Days traz o que seria esperado de um jogo da série: sistema de batalha rápido e cheio de ação e golpes mirabolantes. Uma coisa interessante em Days é a relativa dificuldade e necessidade de pensar. Kingdom Hearts II, por exemplo, depois de certo nível, acabava virando um festival de "button-mashing", mas isso não acontece em Days – pelo menos se você estiver jogando no Proud Mode, o que todo veterano de Kingdom Hearts deveria estar fazendo. Days requer mais estratégia do que se imagina de um RPG de ação.

O jogador conta com um sistema de decks levemente baseado no episódio anterior, Chain of Memories. O jogador conta com um número limitado de "slots", chamados Panels, que você usa pra equipar, bem... tudo, desde armas e acessórios até itens, passando por magias, habilidades passivas, etc. Até para subir de nível você precisa equipar "Level Up"s nesses Panels. Seu personagem nunca estará equipado com tudo o que você tem à sua disposição, e inicialmente o espaço é bem limitado, fazendo você escolher entre subir de nível, equipar uma arma melhor, equipar mais magias... Normalmente isso não demonstra muita dificuldade, mas gera a necessidade de criar uma estratégia, ao invés de sair pelos mundos massacrando Heartless a torto e a direito. E eventualmente você terá que modificar um pouco o seu deck, para se adaptar às situações adversas das missões um pouco mais complicadas.

E falando em missões... O jogo corre em forma de dias. A cada dia, uma ou mais missões são designadas ao jogador, e cabe a ele realizar aquelas missões naquele dia. Quando as missões forem terminadas, o tempo avança para o dia seguinte. Repita isso até chegar ao final dos dias do jogo. As missões vão de simples caças a Heartless e eliminação de chefes até estudo de novos mundos, espionagens e buscas. O que faz falta são missões mais centradas na história, na grande maioria das vezes você sempre cumpre um objetivo aleatório para, na cena de depois da missão, saber algo novo da história. A maioria das missões parece estar ali apenas para preencher tempo de jogo. Ainda assim, o sistema de jogo de Kingdom Hearts: 358/2 Days é bem satisfatório, contando ainda com um bom sistema de síntese e de missões extras, com objetivos do tipo "terminar missão número X em menos tempo", por exemplo. Existe ainda outro aspecto do sistema de jogo, mas este merece um parágrafo especial, logo abaixo.

## JOGUE COM A ORGANIZATION XIII E MAIS

Além do modo História, descrito acima, com o avanço por dias e tudo o mais, ainda existe um modo extra, somente com missões – as mesmas que você já liberou no modo História. Aqui, porém, ao contrário do modo História em que você só pode jogar com o protagonista Roxas, é possível escolher qualquer membro da Organization, desde o líder Xemnas ao preguiçoso Demyx. Outros personagens ainda podem ser liberados no decorrer do jogo.

Este modo de missões pode ser jogado sozinho, o que dá pontos que podem ser trocados por itens no modo História, mas claramente não é essa a intenção. Esse modo é centrado no multiplayer – que infelizmente é apenas local. Até quatro jogadores podem se juntar e fazer missões, sempre ganhando itens e avançando seus personagens enquanto isso. É muito recompensador, e com certeza era o sonho de muitos fãs de Kingdom Hearts. Não há o que reclamar deste multiplayer, que é com certeza um dos pontos altos do jogo. A maioria dos personagens a serem escolhidos para jogo são suficientemente diferentes para não deixar o jogo maçante. Verdade seja dita, porém: a maioria deles também é bem ineficiente se comparada com Roxas. Mas com mais jogadores, novas estratégias podem ser montadas, e até mesmo aquele membro mais inútil da Organization XIII pode acabar se tornando uma peça chave.

## E ONDE OS GRÁFICOS E TRILHA SONORA ENTRAM NISSO TUDO?

Os gráficos de Days estão entre os melhores gráficos de um jogo de Nintendo DS, e nisso não há discussão. Como esperado de um jogo da Square Enix, eles sempre se superam nesse quesito. As animações de ataques, magias, cutscenes, das mais complexas às mais triviais, são muito bem feitas, com raríssimas exceções. A trilha sonora, por outro lado, é questão de gosto pessoal. As músicas são em sua grande parte reaproveitadas dos jogos anteriores da série, o que gera alguma desavença. Enquanto alguns fãs, como eu, estão felizes da vida por ver todas as músicas da série novamente, e ainda a adição de alguns temas novos – como uma música citada na "Play!" desta edição, outros jogadores gostariam de uma trilha mais renovada. Para aqueles que gostam da trilha da série, realmente não há o que reclamar, as músicas novas se mantém ao estilo e as antigas dão um ótimo sentimento de estar jogando Kingdom Hearts mais uma vez. Ah, e a versão de Dearly Beloved em Days é a melhor de todas.

## ENTRE EXPECTATIVAS E RESULTADOS...

Kingdom Hearts: 358/2 Days é um ótimo jogo. O Nintendo DS é um poço de jogos bons, e ainda assim Days se destaca entre eles, mas nota-se que o jogo tinha mais potencial do que foi explorado. O sistema de missões, apesar de cumprir bem o seu papel, não acrescenta nada de novo, e depois de um tempo os objetivos ficam, sim, bastante repetitivos. Days também tem menos mundos que os Kingdom Hearts até agora, e eles também são bem mais limitados, o que tira um pouco da variedade que sempre foi a marca registrada da série. Apesar destes dois principais defeitos, o sistema de batalha e de evolução é bastante criativo e satisfatório, os gráficos são lindos e a trilha sonora, pelo menos em minha opinião, não poderia estar melhor. Fora que nenhum fã de Kingdom Hearts vai reclamar de estar na pele dos membros da Organization XIII, nem que seja por apenas 358 dias. E que venha Birth by Sleep.

# TRINE

**Plataforma:** PS3/PC
**Desenvolvimento:** Frozenbyte
**Publicação:** SouthPeak Games
**Gênero:** puzzle/plataforma
**Lançamento:** 2009

POR RAPHAEL FRANCK

Há quanto tempo você não joga um game side-scrolling? E há quanto tempo você não joga um bom jogo de puzzles? Com este dois elementos juntos você lembra quando foi o último? Talvez não faça tanto tempo assim, afinal temos "Braid" ou "Henry Hatsworth" por exemplo que são títulos recentes e que combinam essas duas formas. Todos nós sabemos que misturar certas fórmulas dá certo e recentemente um amigo me chamou para jogar Trine em sua casa, um game que usa muito bem o esquema "puzzle-plataforma".

A história gira em torno de um elemento chamado "Trine" que acaba unindo os três protagonistas em um único corpo. Com isso eles agora tem que enfrentar um exército de criaturas para que seus corpos voltem ao normal. Isso porque você tem de controlar três personagens: o "mago"; a "ladra" e o "guerreiro", que na verdade são três em um, ou seja, é preciso alterná-los para resolver cada enigma, cada batalha, e acessar os lugares certos.

A jogabilidade de Trine parece inovadora, porém podemos ver algo similar em The Lost Vikings, lançado originalmente para o Super Nintendo, onde também é possível alternar entre personagens com certas habilidades para prosseguir nas fases. O "Guerreiro" é aquele cara que você usa basicamente para as batalhas corpo a corpo. No decorrer do jogo você consegue algumas armas especiais, como uma espada de fogo e uma nada amigável marreta, mas nada é mais legal que jogar caixas sobre seus inimigos. A "ladra" é aquela que faz uso de sua velocidade e seus saltos, ideal também para o combate a longa distância já que sua arma é um arco e flecha. O "Mago" é o personagem que mais me chamou a atenção, simplesmente porque não é possível usá-lo em batalhas. Então você se pergunta:

"-Para que diabos serve um personagem assim?" Calma isso é só no inicio, pois com ele você pode conjurar objetos. No começo talvez você não fique muito satisfeito, já que só pode invocar uma simples e famigerada caixa, contudo é com esse personagem que é possível reparar com mais detalhe quanto ao aspecto da física utilizada no jogo já que em vários momentos é preciso usar da gravidade para conseguir itens.

O jogo da Fronzenbyte consegue manter o equilíbrio com um sistema no qual você utiliza energia para suas armas e seu health. Ao encontrar pelas fases potes azuis ele enchem seu "HP", os potes verdes lhe dão pontos de experiência que é distribuído à todos os personagens, dando mais equilíbrio as batalhas já que é preciso revezar constantemente entre um e outro. É possível também encontrar baús de tesouros espalhados por todos os níveis, todos eles contedo um item em especial que serve para incrementar suas habilidades, seja para recuperar energia ou para causar um dano maior ao inimigo. Esses itens não podem ser revezados entre os personagens, porém alguns elementos só surtem efeitos de modo individual, às vezes um elemento só serve para "mago" ou "guerreiro" e não para a "ladra" e assim sucessivamente. Há também um sistema de chekpoint que além de salvar seu percurso serve pare ressuscitar algum personagem morto durante a batalha.

Trine tem um excelente acabamento, ainda que seu enredo seja mediano, os gráficos realmente são belos, desde tochas, engrenagens, folhas, água e efeitos de iluminação. Se for possível jogue em HD, para apreciar melhor os detalhes. O fato da história ser narrada em cutscenes pode incomodar aqueles que adoram as mais belas CG's à Squarenix.

O jogo possui uma boa trilha, com efeitos de sons feitos com um cuidado que podemos reparar por exemplo nas batalhas, ou quando se quebra algum objeto. Há também um modo cooperativo que deve ser experimentado. Trine é sim um bom título, e com muita inspiração. É uma boa pedida para fãs do gênero, ainda que não seja exatamente um titulo inovador.

Uma dica de amigo: Deixe o joystick de lado e use a boa e velha combinação "teclado-mouse" para este jogo, posso garantir que vai lhe poupar muita dor de cabeça e irritação!

# STAR OCEAN: THE LAST HOPE

**Plataforma:** Xbox 360
**Desenvolvimento:** Tri-Ace
**Publicação:** Square-enix
**Gênero:** RPG
**Lançamento:** 2009

POR THIAGO FERREIRA

Em algum lugar do nosso futuro ocorrerá a temida 3º guerra mundial,que como todos previam,tinha como principal arma as bombas atômicas, e como também era previsto, a vida no planeta terra se tornará quase impossível.

É neste contexto que começa Star Ocean Last Hope, protagonizado por Edge Maverick (que por sinal não tem nada a ver com o Megaman) e Reimini Saioji que tem por missão encontrar uma colônia para a humanidade viver.

Assim a história é aquela básica de JRPGs: Os dois personagens principais são amigos de infância, ele é o heroizão bom samaritano que segue o código do bom herói, e ela é mais a parte 'juizo' da trama. Nada que você já não tenha visto em outros 23.456 RPGs japoneses, pois tirando que a temática é espacial futurista o resto é tudo mais do mesmo. Ainda no ponto da história, uma coisa que achei muito irritante fora os intermináveis 'filminhos'. Cheguei a cronometrar um que durou uma hora e pouquinho. Ainda falando das cutscenes, como todo bom jogo nipônico adaptado para inglês a dublagem também é fraquinha, existe uma personagem que deveria de ter um bordão em japonês, e ele foi traduzido para inglês como "kay", e a cada três frases duas terminam com 'kay!! No final das contas não tem paciência santa que agüente.

Agora chegamos ao ponto alto do jogo: o gameplay. Nada de turnos ou encontros randômicos. Em SOLH o jogador tem de encontrar os monstros para que aconteçam as batalhas. Uma vez 'esbarrados' a tela muda para uma arena separada onde a batalha finalmente ocorre. Tudo é em tempo real, usando 4 personagens, podendo trocar o controle de cada um a hora que quiser. Outra coisa a ser destacada é elemento 'blind-side' que é algo como um contra-ataque em que o dano do golpe praticamente duplica! Existem ainda os bônus que são adquiridos por matar "bichos" de diferentes modos. Ainda em gameplay, um ponto negativo é que para salvar o jogo é preciso chegar a um save point. Existem normalmente dois save points a cada dungeon, que se forem explorados podem ficar distantes uma hora um do outro, isso leva o jogador a passar correndo pelos monstros para salvar, e depois ter que fazer aquela coisa chata de ficar 'upando' a party para poder passar de determinado chefe.

O som não é nada assim fenomenal, simplesmente cumpre o seu papel como 'musica de fundo'. A sincronização da dublagem e a boca dos personagens não são exatamente os pontos fortes, mas são aceitáveis porque foram feitas originalmente para o japonês. A única coisa realmente irritante é a voz chata das personagens infantis, como a da pequena "kay", simplesmente insuportável. O tom da voz nem condiz com o tamanho dela, já que ela tem uma voz encontrada normalmente em garotas de 16 anos e tem um corpo de uma criança de 5.

Graficamente ele é bom, um dos jogos com as paisagens mais bonitas e variadas. Existem naves, praias, florestas, cidades abandonadas, metrópoles, montanhas, lugares com neve, praticamente de tudo (o que faz sentido, pois ele se passa em vários planetas). Os personagens até são bem detalhados, estilo 'boneco de cera' mas bem feitinhos.

No fim, Star Ocean Last Hope vale muito a pena por sua jogabilidade com elementos inovadores, belas e variadas paisagens. Mas se você espera um enredo envolvente com uma historia bem trabalhada e personagens carismáticos passe longe, porém se quiser apenas um JRPGzão clichê com personagens mais clichês ainda seja bem vendo ao mar de estrelas.

NOTA 8,0

# BATMAN: ARKHAM ASYLUM

**Plataforma:** PS3/Xbox 360/PC
**Desenvolvimento:** Rocksteady Studios
**Publicação:** EIDOS/Waner/DC
**Gênero:** Ação
**Lançamento:** 2009

POR ANDERSON NOIR

"GAMES DE QUADRINHOS" RIVALIZAM FACILMENTE COM A CATEGORIA "GAMES DE FILMES" NO QUE DIZ RESPEITO À QUALIDADE DUVIDOSA DE TAIS PRODUÇÕES, E O MESMO SE PODE DIZER DO INVERSO. MAS E QUANDO SE ESCOLHE UM DOS PERSONAGENS MAIS SINGULARES DAS HQ'S, SEM COMPROMISSO DE CRIAR ALGO ÀS PRESSAS POR CONTA DE UM PRAZO "APERTADO", SEM A PRESSÃO DE SEGUIR UM SOFRÍVEL ROTEIRO ADAPTADO DE UM FILME AINDA MAIS DUVIDOSO?
ENFIM, VAMOS AO INSANO PASSEIO PELO ASILO ARKHAM.

## ENFRENTANDO MONSTROS INTERIORES

BATMAN: ARKHAM ASYLUM JÁ NASCE COM A MISSÃO CASCA GROSSA DE ENTREGAR O ÚNICO GAME QUE PRESTE DO CAVALEIRO DAS TREVAS EM ANOS, POIS A ÚNICA LEMBRANÇA AGRADÁVEL QUE TEMOS FOI DO JOGO "THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN" PARA SNES E MEGA DRIVE, E QUE APESAR DE HOMÔNIMOS SÃO DOIS GAMES COMPLETAMENTE DISTINTOS.

QUANDO BATMAN: ARKHAM ASYLUM FOI ANUNCIADO MUITOS TEMERAM PELO "MORCEGÃO", POIS A DESCONHECIDA ROCKSTEADY ESTAVA ENCARREGADA DO GAME JUNTAMENTE COM A EIDOS QUE NÃO VINHA MUITO BEM NOS ÚLTIMOS TEMPOS.

A HISTÓRIA COMEÇA QUANDO BATMAN CAPTURA O CORINGA E O ENTREGA AO ASILO CAINDO NO PLANO PERVERSO DO PALHAÇO LOUCO DE LEVAR BATMAN AO SANATÓRIO. UMA REBELIÃO SE INSTAUROU E TODOS OS DETENTOS POSSÍVEIS ESTÃO À SOLTA PREGANDO O CAOS E A DESORDEM BEM AO GOSTO DO CORINGA E DE SUA MENTE INSANA. NO DECORRER DO GAME ENFRENTAMOS OS MAIS VARIADOS VILÕES DOS QUADRINHOS, SENDO QUE OUTROS PERSONAGENS QUE NÃO EXISTEM NA HISTÓRIA FAZEM APARIÇÕES ESPECIAIS ATRAVÉS DE OBJETOS NO CENÁRIO, BEM COMO EM EXTRAS COLECIONÁVEIS.

O ENREDO É EXCELENTE, SEM REVIRAVOLTAS, MAS COM UM EIXO CENTRAL BEM CONSTRUÍDO. CONFORME ENFRENTAMOS OS VILÕES VEMOS QUE CADA UM DELES FOI EXEMPLARMENTE USADO PARA DAR UMA PARTE IMPORTANTE A TRAMA CENTRAL, E NÃO SOMENTE COLOCADOS LÁ PARA TAPAR BURACO. AS FASES COM O ESPANTALHO SÃO O MELHOR EXEMPLO DISSO, SENDO QUE A SEGUNDA E TERCEIRA PARTE REVELAM DETALHES MÓRBIDOS COM UMA NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA, DIGNAS DE FIGURAREM EM QUALQUER FILME DO HOMEM MORCEGO.

ADICIONAR UMA PERSONAGEM COMO ARLEQUINA SERVE PARA INTRODUZIR MAIS SARCASMO A HISTÓRIA, OUTRO ASPECTO IMPORTANTE DAS HISTÓRIAS DO BATMAN RARAMENTE EXPLORADO FORA DOS QUADRINHOS.

BATMAN E CORINGA, OS PILARES CENTRAIS, SÃO ESPETACULARES EM SUAS EXECUÇÕES. COM A EXCELENTE E INTENSA DUBLAGEM DE MARK HAMILL,O VILÃO MAIS AMADO DOS QUADRINHOS SOA IRÔNICO, MALVADO E COM UM CARISMA QUE LHE É CONFERIDO PELA SOMA DE TODAS AS CARACTERÍSTICAS JÁ CITADAS, AO PASSO QUE BATMAN É MUITO BEM CONSTRUÍDO COM SEU JEITO SOLITÁRIO E MUITAS VEZES RUDE DE LIDAR COM AS PESSOAS. SEUS TEMORES SÃO MUITO BEM EXPLORADOS PELAS CUT SCENES E PELOS VILÕES,QUE O "ALOPRAM" GERAL, FAZENDO AMEAÇAS E PROMETENDO A ETERNA VINGANÇA.

O JOGO TEM MUITOS EXTRAS NO QUE DIZ SENTIDO AO ENREDO: ENTREVISTAS, PERFIS E OUTROS ATRATIVOS, INCLUSIVE DE PERSONAGENS NÃO PRESENTES NO GAME. ALIÁS, ESTES EXTRAS BEM QUE NOS FAZEM ELABORAR A SEGUINTE PERGUNTA: POR QUE DE NÃO INCLUÍRAM O PINGÜIM E O DR FREEZE? AINDA ASSIM, PODEMOS ENCONTRAR ALGUMAS PISTAS NO GAME QUE DEIXAM UMA POSSIBILIDADE DESTES PERSONAGENS APARECEREM EM UMA ESPECULATIVA CONTINUAÇÃO. SERÁ?

OUTRO ASPECTO QUE CHAMA A ATENÇÃO É A AMBIENTAÇÃO DO GAME QUE PROVA SER EFICIENTE, MAS QUE PECA UM POUCO POR SER BASICAMENTE A MESMA DO INÍCIO AO FIM DO GAME. AO MESMO PASSO QUE TEMOS UM GRANDE MAPA, VASTO E COM MUITAS POSSIBILIDADES, TEMOS TAMBÉM MUITOS INIMIGOS QUE APARECEM DE MANEIRA REPETITIVA ESPALHADOS PELAS FASES, E CERTA SEMELHANÇA COM TODAS AS ÁREAS, PROBLEMA ESSE QUE SE DEVE AO FATO DO JOGO SE PASSAR EM UM AMBIENTE ÚNICO E FECHADO.

# A NOITE MAIS LINDA DE GOTHAM...

OS GRÁFICOS DO GAME SÃO UM CASO A PARTE: LINDOS E BEM CONSTRUÍDOS, DÃO A SENSAÇÃO DE QUE ESTAMOS DENTRO DAS HISTÓRIAS DO HERÓI. NÉVOA E NOITE SE MISTURAM COM A CAPA ESVOAÇANTE E SOMBRIA DO PERSONAGEM JUNTO A PRÉDIOS QUE SE APRESENTAM NO MELHOR ESTILO GÓTICO. PAREDES DESTRUÍDAS, CAVERNAS E ESGOTOS ESCUROS ASSIM COMO UM CÉU COM UMA LUA IMPONENTE, VISTOSA E MAGISTRAL. CONFORME O JOGO SE DESENROLA A ROUPA DO NOSSO PROTAGONISTA VAI APRESENTANDO DANOS PERMANENTES, QUE DÃO A IMPRESSÃO DE QUE REALMENTE BATMAN ESTÁ SOFRENDO PARA CUMPRIR SEU PAPEL E NÃO SOMENTE SAINDO EM VANTAGEM CONTRA SEUS OPONENTES.

A DIREÇÃO DE ARTE DO GAME É COMPETENTE, MAS NÃO NOS SALVA DA SENSAÇÃO DE SEMPRE VISITAR O MESMO LUGAR ALGUMAS VEZES, ALÉM DE ALGUNS BUGS GRÁFICOS QUE APARECEREM DE VEZ EM QUANDO. TEXTURAS BONITAS E PERSONAGENS BEM MODELADOS COMPÕEM UM CONJUNTO EFICIENTE E DURADOURO, SENDO QUE, DE UM MODO GERAL, É UM DOS JOGOS MAIS BONITOS DESSA GERAÇÃO ATÉ AGORA, E SE TIVESSE AMBIENTES MAIS VARIADOS, PODERIA RIVALIZAR ATÉ MESMO COM O CULTUADO BIOSHOCK,NO SENTIDO DE IMERSÃO CAUSADA PELO ESMERO GRÁFICO.

# MÉTODOS SELVAGENS, OBJETIVOS NOBRES

A JOGABILIDADE DE BATMAN É INTUITIVA E COM UM AR CINEMATOGRÁFICA, APRESENTA UM COMBATE INTELIGENTE, SIMPLES E FUNCIONAL, ISSO PORQUE AS LUTAS SE RESUMEM BASICAMENTE A DOIS BOTÕES, UM PARA COMBOS NORMAIS E OUTRO PARA O "CONTRA GOLPE". ENQUANTO BATMAN ESTÁ CONCENTRADO NOS INIMIGOS PRÓXIMOS, APERTE O BOTÃO DE CONTRA GOLPE E ELE RAPIDAMENTE SE VIRA PARA UM CAPANGA E CONTINUA O COMBO ANTERIOR E ASSIM SUCESSIVAMENTE. ESSA MECÂNICA É VICIANTE E LINDA DE SE ASSISTIR, AINDA MAIS COM A SENSAÇÃO DE IMPACTO DOS GOLPES E ALGUMAS CÂMERAS DRAMÁTICAS NO MELHOR ESTILO "MATRIX" PARA ALGUMAS FINALIZAÇÕES DE GOLPES. UM ESTILOSO MENU MOSTRA A EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM, E ALGUNS UPGRADES DÃO UM AR MAIS REFINADO AO JOGO E AOS COMBATES, ENQUANTO O MAPA VAI SE REVELANDO GRADUALMENTE, NO MELHOR ESTILO METROID/CASTLEVANIA.

MAS O MAIOR TRUNFO NA MECÂNICA DESSE GAME NÃO É SOMENTE O COMBATE MANO A MANO, E SIM A EXPLORAÇÃO E O FATOR INVESTIGAÇÃO QUE COMPÕEM A FACETA MAIS "DETETIVE" DO PERSONAGEM. NUNCA EM UM JOGO DO BATMAN VOCÊ TEVE QUE PENSAR E AGIR COMO O MORCEGO FAZ EM SUAS HISTÓRIAS NAS HQ'S, SENDO CONSTANTE A PROCURA POR IMPRESSÕES DIGITAIS E PISTAS SOBRE PERSONAGENS DESAPARECIDOS. TODA A INVESTIGAÇÃO DO GAME, SEJA NA AVENTURA PRINCIPAL OU NA BUSCA POR COLECIONÁVEIS, SE DÁ PELA VISÃO DE DETETIVE, QUE REVELA O CENÁRIO SOB UMA PERSPECTIVA MAIS PARTICULAR AOS OLHOS DO PERSONAGEM, MAIS OU MENOS COMO A RUNNER VISION DE MIRROR'S EDGE, REVELANDO PASSAGENS SECRETAS, ITENS E INIMIGOS PELO CENÁRIO. O USO DESSA VISÃO EM CERTAS PARTES DO GAME TORNA-SE EXCESSIVO, A PONTO DE SER QUASE QUE OBRIGATÓRIO SEU USO, ATRAPALHANDO UM POUCO A IMERSÃO VISUAL DO JOGO E COMPROMETENDO UMA PARCELA DA AMBIENTAÇÃO. NÃO CHEGA A SER UMA COISA QUE DESMEREÇA O GAME, MAS PODERIA TER SIDO MELHOR TRABALHADA.

AINDA FOCANDO NA JOGABILIDADE, TEMOS OUTRA SACADA REALMENTE BEM-VINDA A ESSE GAME, POIS QUANDO VOCÊ PENSA QUE JÁ VIU DE TUDO, SABE UM POUCO COMO FUNCIONA O COMBATE, APRENDE A INVESTIGAR O CENÁRIO, ENSAIA UNS MOVIMENTOS E TENTA NA MAIOR CARA DE PAU PEGAR UM INIMIGO ARMADO E DESPREVENIDO, SURPRESA! VOCÊ SIMPLESMENTE VAI DE CARA NO CHÃO E É GAME OVER! O FATO É QUE SE O INIMIGO ESTIVER ARMADO, MAIS PRECISAMENTE COM ARMAS DE FOGO, CUIDADO! UMA APROXIMAÇÃO MAIS DIRETA CERTAMENTE O LEVARÁ A MORTE, SENDO QUE AQUI TEMOS A PARCELA STEALTH DO GAME, MUITO BEM PENSADA E EXECUTADA. SENDO O BATMAN UM HERÓI SEM ATRIBUTOS COMO SUPER FORÇA, INVENCIBILIDADE OU COISA DO TIPO, NÃO ADIANTA QUERER ENCARAR TRÊS BANDIDOS FORTEMENTE ARMADOS COM SUBMETRALHADORAS OU TASER SHOCK. NESSAS HORAS VOCÊ TEM QUE DAR CABO DOS INIMIGOS PREFERENCIALMENTE DE UM A UM, SENDO QUE ELES SEMPRE ALERTAM AOS COMPANHEIROS E TENTAM AO MÁXIMO ANDAR EM DUPLAS, QUANDO NÃO EM UM GRUPO MAIOR. O COMANDO PARA ANDAR SORRATEIRO E OUTRO PARA REALIZAR UM GOLPE EM QUE CONSISTE UM NOCAUTE INSTANTÂNEO, AJUDAM NESSAS HORAS, MAS MUITAS VEZES VOCÊ TERÁ QUE RECUAR OU MESMO FUGIR, PRA DEPOIS TER UMA CHANCE DE PENSAR MELHOR COMO REALIZAR UM CONTRA ATAQUE.

ESSES ELEMENTOS FAZEM ESSE JOGO SUBLIME NÃO SOMENTE PELAS IDÉIAS BEM EXECUTADAS, E SIM PORQUE CONSEGUIRAM CAPTAR A ESSÊNCIA DE QUE UM JOGO DE HERÓI TEM QUE FAZER COM QUE VOCÊ SE SINTA E PENSE COMO UM HERÓI, AINDA MAIS SE ESSE HERÓI FOR COMPOSTO POR FATORES EMOTIVOS E DE RACIOCÍNIO E NÃO POR SUPER PODERES E ROUPAS ESCANDALOSAS. PARALELO A ISSO TEMOS O CHALLENGE MODE FORA DA AVENTURA PRINCIPAL, E QUE ESTÁ PARA BATMAN: ARKHAM ASYLUM ASSIM COMO OS TIMETRIALS ESTÃO PARA OS JOGOS DE CORRIDA, OU SEJA, SÃO MODOS DE TREINO, QUE EXIGEM QUE VOCÊ COLETE CERTA QUANTIDADE DE ITENS PARA PODER ACESSAR OS NOVOS CONTEÚDOS DENTRO DO GAME, ALÉM DE SER INDIRETAMENTE UM MODO DE TREINO.

O ÁUDIO DE BATMAN: AA É SOBERBO, COM MÚSICAS QUE ENALTECEM A AMBIENTAÇÃO GÓTICA E TRAZEM UM AR DE MELANCOLIA,SENDO QUE OS EFEITOS SONOROS SÃO CONVINCENTES E MUITO BEM USADOS PRA CAUSAR A SENSAÇÃO DE LOUCURA INSTALADA NO ASILO. ALGUMAS LOCALIDADES SÃO MÓRBIDAS E INTROSPECTIVAS. A TENSÃO É CAUSADA UNICAMENTE PELO TRABALHO DE ÁUDIO, E É AÍ QUE VEMOS O QUÃO IMPORTANTE DENTRO DO CONTEXTO IMERSIVO ESSE TIPO DE TRABALHO PODE SER. PERSONAGENS DIALOGAM ENTRE SI, INTERAGEM UNS COM OS OUTROS, PASSAM A SENSAÇÃO DE ESTAREM SOB CONSTANTE TENSÃO E MEDO, SEMPRE ALERTA PARA OS PONTOS DE ONDE VOCÊ POSSA SURGIR. AGORA VAMOS A ALGO QUE MERECE ATÉ UM CAPÍTULO EXCLUSIVO NESSE GAME, A DUBLAGEM. A PREOCUPAÇÃO DA ROCKSTEADY FOI DE OFERECER O MELHOR PARA O PÚBLICO E PARA OS FÃS DO CAVALEIRO DAS TREVAS, SENDO QUE TIVERAM A DECÊNCIA E O CUIDADO DE CONTRATAR OS DUBLADORES ORIGINAIS DE BATMAN: THE ANIMATED SERIES, ATÉ ENTÃO A MELHOR APARIÇÃO DO BATMAN FORA DOS QUADRINHOS.

O JÁ CITADO MARK HAMILL COMO CORINGA, O GRANDE KEVIN CONROY COMO BATMAN E A TRADICIONAL ARLEEN SORKIN COMO ARLEQUINA INTERPRETAM A SANTÍSSIMA TRINDADE DA DUBLAGEM DO GAME, NÃO SOMENTE PELA DUBLAGEM, MAS PELAS APARIÇÕES MEMORÁVEIS AO LONGO DA JOGATINA. EXPERIMENTE AS VÁRIAS TELAS DE GAME OVER PERSONALIZADAS COM CADA UM DOS VILÕES SOMENTE POR CURIOSIDADE. OUTROS PERSONAGENS SÃO BRILHANTEMENTE DUBLADOS, COMO KILLER CROC, QUE É INTERPRETADO POR STEVEN BLUM, DE LONGE O DUBLADOR MAIS EXPERIENTE COM GAMES DENTRE OS PRESENTES NO JOGO, SENDO QUE O ÚNICO TRABALHO QUE FICOU A DESEJAR FOI A HERA VENENOSA, E O QUE FICOU RUIM NÃO FOI A DUBLAGEM EM SI, MAS, SIM A COMPOSIÇÃO DA PERSONAGEM COM UMA MOTIVAÇÃO POBRE E QUE NÃO EMPOLGA TANTO QUANTO DEVERIA.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM É SEGURAMENTE O MELHOR GAME DE HERÓIS JÁ FEITO, NÃO SOMENTE PELA PRIMAZIA TÉCNICA, E SIM POR ALIAR ESTES QUESITOS A PROPOSTA ORIGINAL DAS HISTÓRIAS DO BATMAN, QUE SÃO A INVESTIGAÇÃO E A NARRATIVA SOMBRIA E INTROSPECTIVA DE SEUS PERSONAGENS. NÃO É SOMENTE UM GAME SOBRE HERÓIS E VILÕES, É SOBRE LOUCURA, MEDO E TEMORES QUE TODOS OS PERSONAGENS ENFRENTAM EM SUAS JORNADAS PARTICULARES DENTRO DESSE UNIVERSO, ASSIM COMO NAS HQ'S, BATMAN NÃO É O TÍPICO HERÓI OVERPOWER E SEUS VILÕES SEMPRE SÃO INTERESSANTES E BEM CONSTRUÍDOS, COLOCANDO-OS NO MESMO PATAMAR DE IMPORTÂNCIA E CARISMA DO HERÓI. CERTAMENTE, ESSE SERÁ UM JOGO A SER LEMBRADO, E DAQUI PRA FRENTE SERÁ PARÂMETRO PARA FUTUROS JOGOS DO HOMEM MORCEGO, E QUEM SABE, DE OUTROS HERÓIS QUE POSSAM VIR A ESTREAR OU FAZER NOVA APARIÇÃO NOS GAMES.

SENDO FÃ OU NÃO DO MORCEGÃO, NÃO DEIXE DE EXPERIMENTAR ESTE FANTÁSTICO JOGO, VOCÊ SE(ME) AGRADECERÁ POR TER SE DADO ESSA CHANCE.

NOTA 9,5

# NI NO KUNI: THE ANOTHER WORLD

**Plataforma:** Nintendo DS
**Desenvolvimento:** Ghibli Studio
**Publicação:** Level 5
**Gênero:** RPG
**Lançamento:** a ser anunciado

POR MURAKTAMA LEMOS

Existem poucos estúdios de animação tão famosos e reconhecidos quanto o japonês Ghibli Studio. Responsável por filmes respeitados no ocidente como "A viagem de Chihiro" e "Princesa Mononoke", o Ghibli é praticamente sinônimo de qualidade no que diz respeito à animação, graças aos seus trabalhos simples, extremamente belos e incrivelmente profundos. Se fosse este o foco me estenderia aqui por mais algumas dúzias de páginas descrevendo todas as maravilhosas obras deste estúdio de animação do qual sou um grande fã, mas vamos logo ao que interessa.

Em parceria com o Ghibli a Level 5 (produtora de Dragon Quest VIII e Rogue Galaxy entre outras franquias de sucesso), um estúdio independente que está com pouco mais de dez anos de vida, desenvolve este game para Nintendo DS um dos mais aguardados até agora.

A trama do jogo gira em torno de um garoto que visita um mundo alternativo onde existem diversas criaturas mágicas típicas de RPGs. Esta é a primeira vez que o Ghibli se envolve na produção de um jogo, pode se dizer que este é o jogo mais bem trabalhado do DS até então. Informações indicam que o jogo terá um espaço virtual bem maior que a média do portátil já que isso será necessário para a gravação de todas as vozes e músicas. A trilha sonora do jogo ficou a cargo de Joe Hisashi (também autor da trilha de muitas obras de Hayao Miyazaki).

Um fator curioso e inovador sobre este jogo é que o personagem principal do jogo usa um livro para várias tarefas no jogo e junto com o game os compradores recebem uma cópia física deste livro idêntica a do jogo. Neste livro existem diversas informações que devem ser consultadas ao longo do jogo. Assim além da já elogiada jogabilidade do DS estará incluído mais este recurso, muito pouco utilizado para jogos em geral.

Nesta geração em que muitos jogos nos consoles só podem se sobressair por ótimos gráficos, "Ni no Kuni: The another World" me parece ser a luz no fim do túnel para nosso já saturado mercado de gráficos de última geração e releituras eternas...

MÉDIA

# GHOSTWIRE

**Plataforma:** Nintendo DS
**Desenvolvimento:** **A Different**
**Publicação:** Nintendo
**Gênero:** RPG
**Lançamento:** **31/12/2010**

POR DON VAGNER

A Nintendo, quando anunciou o lançamento do Nintendo DS, disse que mudaríamos a nossa maneira de jogar nos portáteis. Muitos jogos permitem que usemos comandos de voz e principalmente controlar o jogo através da tela de toque. Agora, com o lançamento do DSi, além dos modos já mencionados, poderemos utilizar sua câmera embutida para nos ajudar a jogar determinado jogo. E um dos primeiros jogos a utilizar este último recurso será o jogo de caçar fantasmas da desenvolvedora sueca A Different Game.

Você deve estar se perguntando o que há de novo num jogo destes? Pois bem, diferente dos demais jogos de terror lançados até aqui, neste jogo você caçará os fantasmas no mundo real. Você não leu errado. Com a ajuda da câmera, você filmará os mais diversos ambientes reais em busca de fantasmas.

O DSi funcionará como um verdadeiro aparelho detector de fantasmas. Mas a premissa do jogo não é só encontrá-los, além de descobrir o porque o fantasma esta assombrando o local, você precisará ajudá-los a encontrar o caminho da luz, algo parecido com o que a Melinda Gordon, personagem do seriado "Ghost Whisperer", faz. Além da câmera, o microfone do DSi e sua tela de toque serão imprescindíveis para um bom desempenho no jogo.

MÉDIA

Anders Bergman, game designer de Ghostwire, diz que o Nintendo DSi é perfeito para este tipo de jogo, pois a combinação de microfone, tela sensível ao toque e câmera melhora a relação das experiências de jogo com o mundo real. O jogo foi lançado recentemente para os celulares e teve uma boa aceitação do publico. Ainda não há previsão de lançamento para o DSi, mas a expectativa sobre o jogo é muito grande.

# Crônicas de um Noob!

POR DON VAGNER

## Por que Noob bom, é Noob que se acha "o melhor"

Sempre fui um bom jogador de Tekken. Eu não era nenhum campeão, mas dava trabalho na época do Tekken 3 no arcade. Joguei muito os jogos que foram lançados no Playstation 2, em especial a quinta edição. Tive diversos embates maravilhosos com excelentes jogadores de Tekken, mas acredito que a minha melhor partida foi contra um noob.

Era uma quinta-feira, eu passei na casa de uma grande amiga para comemorar seu aniversário. Assim que entrei na residência, vi seu irmão mais novo, o Carlinhos, tentando executar alguns golpes com a Cristhie no Tekken 5, mas o máximo que ele conseguia fazer era dar alguns pontapés. O namorado desta minha amiga estava vendo isso e resolveu jogar contra ele. Escolheu o Jim e começou a desferir golpes atrás de golpes pra cima do Carlinhos. Era nítido que ele jogava muito mais que o irmão da namorada e até sabia emendar um combo aqui e ali. O Carlinhos, cansado de ver seu personagem apanhar, pediu para ele ensinar alguns golpes. No entanto, o camarada se recusou e disse que ele deveria aprender sozinho e que não "dava boi" para jogador ruim. Um detalhe interessante: o Carlinhos tinha apenas cincos anos na época.

Pois bem, pedi para jogar uma partida contra o camarada, mas disse para ele ir com calma, afinal, jamais tinha jogado aquele jogo. Bom, pelo menos foi isso que eu disse a ele. Perguntei qual era um bom personagem e ele me indicou, vejam só, o Kuma. Aleguei que era muito feio e que iria escolher a "japonesinha engraçadinha" chamada Xiaoyu.

No primeiro round, fiz meu jogo ser "smash botons" total e mal tirei energia dele. Quando começou o segundo round, escutei ele dizendo bem baixinho que agora seria um massacre total. Após 1 minuto eu já tinha vencido dois rounds por perfect. É lógico que o fiz entender que foi sem querer e continuei jogando. Novamente escolhi a "japonesinha engraçadinha" e apliquei mais dois perfects, mas desta fez mostrei o meu jogo real e mal deixei ele se movimentar pela arena. Ele, todo revoltado, jogou o controle longe e disse que o jogo era um lixo, além é claro de dar a velha desculpa do controle defeituoso.

Depois de alguns dias, levei uma revista com golpes do jogo para o Carlinhos e deixei um bilhete para o camarada:

"Guardar pra nós próprio todo o nosso conhecimento, só nos trás PERFECTS na vida.

Ass: Japonesinha Engraçadinha"

# MMORPGS

PLAYER 1: Jay Santana

PLAYER 2: Rodrigo Castro

# VS

## MODE

POR MÁRCIO FRAGA

# RPGS

PLAYER 3: Leon Cleveland

PLAYER 4: Jonathan Vincent

## PLAYER 2:

RPG = Role Playing Game. Jogo de livre interpretação, onde você cria um "alter-ego" para o personagem que está jogando e age como tal (apenas na mesa de jogo, claro). Em qualquer RPG que se preze (sem exceções), você tem a opção de criá-lo da forma como preferir, e dar a ele as emoções/natureza/comportamento que achar melhor.

Aí eu pergunto: Se isso não é possível nos "RPGs" tradicionais, geralmente de console, por que eles são chamados de RPG? Por que afinal eles são considerados RPGs? Quer dizer, se eu jogo Final Fantasy VIII, eu serei sempre o Squall, frio e metido a besta. Em nenhum momento tenho a opção de jogar com outro personagem, ou com outra personalidade. Alguns jogos já permitem isso, sim, mas de qualquer forma você continua sendo obrigado a seguir uma história, e fazer exatamente o que o jogo manda. Onde entra a liberdade de interpretação?

Já os MMORPGs superaram isso, e eles sim podem ser chamados de RPG. Você cria o personagem que quiser, dá a ele a aparência e comportamento que preferir, e faz com ele o que achar melhor. Dependendo das suas atitudes no jogo, você será punido ou recompensado. Isso sim é um RPG, bate exatamente com a definição.

## PLAYER 3:

Um ótimo argumento Ihmo, se não fosse por alguns detalhes:

O RPG vai muito além da simples interpretação de personagens. O RPG é uma história, na qual os jogadores podem mudar o rumo da mesma.

Agora eu pergunto: Quantos são os jogadores que realmente fazem Roleplay? Basta pegar a relação de servidores do World of Warcraft, por exemplo, e veremos que os menos populosos - tomando uma LAVADA INCRÍVEL para os servers de PVPs - São os servidores de Role-Play. Atualmente, os jogadores preferem fazer runs para pegarem equipamentos apelões e se tornarem os reis da arena do que saber o background da nova expansão. É como eu disse antes, o RPG não é só uma interpretação de personagens... é uma história, e convenhamos, poucos são os jogadores que sabem a história do MMORPG que jogam. Isso é fatual e incontestável.

Os RPGs são épicos eletrônicos, e isso, um MMORPG não consegue ser, por mais jogadores que tenha.

## PLAYER 1:

Sou jogador do MMORPG Guild Wars faz praticamente um ano. Mas antes dele sempre me aventurei por RPGs: Final Fantasies, Breath of Fires, Personas... Enfim, Role Playing sempre foi a minha praia. Só que por mais completo que um RPG possa ser jamais terá tanta emoção quanto os MMOs. Fatos? Existem muitos: Personalização total do seu personagem, poder jogar com pessoas reais, com emoções reais e entender que tanto lhe causarão bem (poder comercializar seus itens, tê-los em seu grupo) quanto mal (ladrões de itens, cheaters) e isso é o verdadeiro Role Play. Lá você interage com outras pessoas e isso por si só já encerraria essa discussão. O Leon comentou algo importante apontando que a maioria dos players preferem partidas PvP do que o jogo em si nos games Online. A opção PvP só costuma deixar o jogo mais interessante, eu noto que os PvPs são players que já finalizaram ou estão jogando o game em toda sua história. Duvido que alguém só se interesse por PvP abandonando o enredo principal logo de cara. Mesmo assim, vale lembrar outro ponto de suma importância dentro de um MMORPG. As Guildas, ou Clans como são chamadas em outros jogos. Dentro de uma sempre busquei ajudar gente nova no game, sem falar em organizações de Raids e eventos entre os membros são sempre interessantíssimas. Se o RPG é uma rocha, forte e firme em uma planície o MMORPG é com certeza a árvore ao lado.

## PLAYER 4:

Querendo ou não, MMORPGs são vazios. Há ressalvas, á comunicação entre os usuários e interação com seres humanos de todo o planeta, coisas inimagináveis num RPG tradicional. Mas essas qualidades vão por água abaixo quando lembramos de certos fatos.

Primeiro porque você está ali evoluindo, lutando e ganhando dinheiro sem propósito algum. Você não está organizando a revolução da sua vila de origem ou impedindo que um meteoro colida com o planeta. Você só está deixando seu personagem mais forte e inflando o seu ego conforme o tempo passa. A tese sobre livre interpretação que o Ihmo citou é muito boa na lógica mas falha quando colocada na prática. Do que adianta você dar sua própria personalidade ao seu personagem se ele sequer tem um objetivo específico na sua vida além de ser mais forte e rico que seus companheiros de jogo? Você pode ser metido, humilde, guerreiro ou covarde, não importa. No final, todos serão movidos pelo mesmo motivo: a ganância. Não há como ser "único" num jogo deste tipo. A falta de um enredo para jornada com diversos rumos, objetivos e detalhes é a principal razão de que os MMORPGS são inferiores aos RPGs tradicionais.

# Round 2

## PLAYER 2:

MMORPGs são tudo, menos vazios. O seu objetivo (o objetivo do seu personagem) é você quem deve atribuir, o jogo não lhe obriga a seguir um objetivo específico. Um MMO deve ser jogado com um objetivo em mente, e é pra ajudar a traçar esse objetivo que servem as classes.

Não há personagens sem sentido, a menos que você não esteja gostando de como o seu está progredindo no jogo. Nem tudo em um MMO significa ganância. Prova disso é o número absurdo de casual players em WoW (jogadores que jogam vez ou outra, só por diversão). E para quem gosta de levar o jogo a sério, é verdade, não há como ser "único". Mas é isso que dá a graça no jogo, saber que sempre vai ter alguém tentando te superar, e completar antes de você aquela dungeon nova. Não é como em RPGs tradicionais: Venci o chefe final, salvei o mundo, agora jogo no lixo o meu personagem level 9999. Você sempre terá novos desafios, e novas coisas a serem feitas com seu personagem top level. MMORPGs são a evolução, e até a Square já está ciente disso.

## PLAYER 3:

Lá atrás, eu disse uma coisa que eu vou me aprofundar agora: RPGs Tradicionais são épicos eletrônicos. RPGs foram feitos pra você mergulhar na história, entender a profundidade dos personagens e sua relação com a trama. Não tem essa de "upa até o lvl max e joga fora". Você não joga um livro fora depois de ler. O mesmo vale pra um RPG Tradicional.

ONDE está a "epicidade" (perdão pelo neologismo) dos MMOs? Se vocês pararem pra pensar, independente de updates (que sempre demoram) com novos desafios, após você chegar ao Level máximo e ter o set de equips que tanto quis, o que você faz? ARREBENTA NO PVP! Isso é ser épico? Sinto muito, mas não, não é. Objetivos no MMOs são quase sempre os mesmos: upar para o level máximo, pegar aquele set foda, ownar a última dungeon e cair na mesmice do PVP. Até as professions do WoW, por exemplo, que seriviriam para o "fator replay" ou, para como o Ihmo disse, traçar um objetivo, são falhos! A maioria dos que usam essas professions pegam jobs que NADA TEM A VER com suas respectivas classes.

Volto a repetir: RPGs Tradicionais são épicos eletrônicos. Tem um começo, um início e um fim. São histórias interativas eletrônicas e algumas vezes, com múltiplos finais.

## PLAYER 1:

"Tem um começo, um início e um fim." Disse bem Leon, RPGs tem fim. Os MMOs nunca conheceram essa sentença. Não tenho nada contra partidas PvP, até porque toda estratégia aprendida durante o jogo será de grande ajuda durante as batalhas contra outros jogadores. Uma vez em meus momentos Noobs em Guild Wars tive problemas em uma certa missão, pois para que eu conseguisse concluir os objetivos além do Bonus era preciso uma equipe experiente. Você leu certo, eu precisava de um grupo experiente para concluir um objetivo, isso é normal em MMOs já que em alguns games é praticamente impossível jogá-los sozinho. Então fazendo um apelo nas cidades eis que aparece um único jogador que se ofereceu, o Warrior era pura estratégia, foi dizendo qual seria a melhor skill para cada job do meu atual grupo. Acho que nem foi preciso esse cuidado, pois o cara segurou a bronca da missão inteira SOZINHO! Moral da história: cumprimos nossa missão, recebi meu titulo tão almejado por conseguir o feito e nunca mais me esquecerei desse jogador que mesmo sendo um expert, teve a humildade em nos ajudar. Agora eu me pergunto, sentiria isso em um RPG?

## PLAYER 4:

MMORPG está longe de ser a evolução. É um gênero que cresce mais a cada dia, mas não tem nem como substituir o RPG tradicional. Diria até que pode ser considerado como outra categoria de jogo. Se a Square pensasse dessa maneira, Final Fantasy XII e XIII também seriam onlines.

O Leon tocou em um ponto interessante: a "epicidade" dos RPGs tradicionais. Pode procurar, salvo raras exceções, é impossível ver um MMORPG nas listas de melhores jogos de todos os tempos. E quando aparecem, são jogos com até dois anos de vida. Isso se dá conta das constantes atualizações que eles recebem, fazendo com que versões mais antigas fiquem praticamente inutilizáveis. Pelo outro lado, jogar um RPG clássico é umas das experiências mais satisfatórias que um fã do gênero pode ter. Não é por acaso que Final Fantasy VI ainda é considerado por muitos o melhor da série. Agora se você jogar um MMORPG de 1994, não encontrará nada lá. Isso se você conseguir se conectar, já que a vida útil dos servidores é curtíssima.

As idéias que os MMORPGs propõem são ótimas, mas a maioria delas falha miseravelmente quando colocadas na prática.

# KO!

JUIZ: Marcio Fraga

A agilidade da galera em terminar esse Versus Mode e o empenho e paixão dos participantes em defender suas idéias foram impressionantes. Realmente RPG, qualquer que seja, é um estilo de jogo muito amado por seus fãs.

FFFFS!